3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



Tot.45 ◆杰克和达斯特 ◆异度传说 ◆大盗伍佑卫门 ◆魔法假日 ◆格斗之王 EX

游戏机实用技术

20 2001年12月B
TV GAME 半月刊

XBOX 全接触！
XBOX 发售盛况报道！
第4次超级主机大战！

焦点新作疾风报道
《心跳回忆 3》
《鬼武者 2》
《最终幻想 XI》
《洛克人 X6》
《东京魔人学园外法帖》
《火焰纹章 封印之剑》

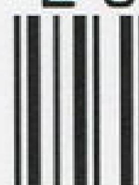
《MGS2》攻略始动

《猎头者》先行攻略
精美的艺术品：《暗黑之心》

特稿：理想者的温床——ENIX

ISSN 1008-0600





本期赠送 500mm×700mm 巨幅《MGS2》月历海报

目录 Tot.45 content

Tot.45 2001-12-16



索引

总 顾 问:李子奇
社长/总编:司 马
常务副社长:马 力
编辑部主任:王 义
市场总监:宋宣明

一编室主任:李海祥
二编室主任:徐瑞金
三编室主任:高晓兰
读者服务:宿美蓉 吕 黎
电脑设计:吴 松 康云飞

责任编辑:郑 翔
本期责编:张志强
编 辑:杨 晶 李昌奇 张元凯 胡 斌 王 梓

编 委:刘 洋 庄 杰 韦 波 蔡汝毅 翟 雷 王恩雷 王 超 刘志凌 徐 翔 王树彬 王天傲

主 办:甘肃省科学技术协会
出 版:游戏机实用技术杂志社
印 刷:深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行:兰州市邮政局
邮发代号:54-98

编辑管理:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址:兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码:730000
电 话:0931-8668378 8659190
传 真:0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

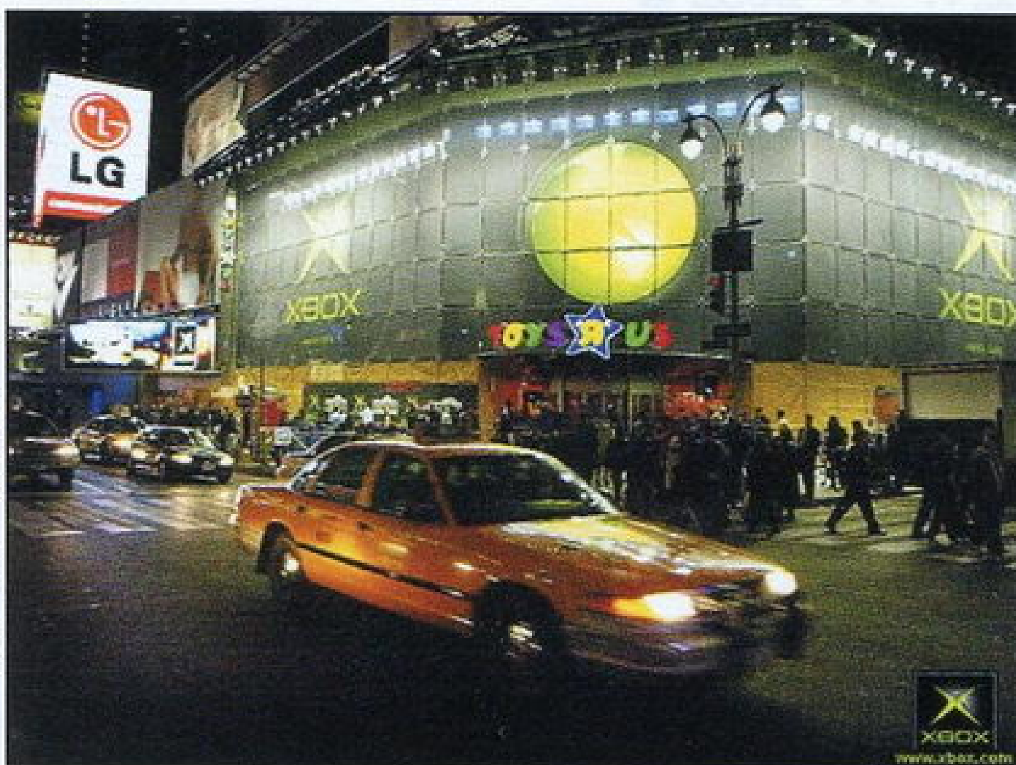
国际标准刊号:ISSN 1008-0600
国内统一刊号:CN62-1137/TN
广告许可证:甘工商广字:6200004000011
广告代理:北京圣德龙广告有限公司
出版日期:2001年12月16日
定 价:人民币8.80元

举世瞩目——美国XBOX正式发售！

报道：SOUL

游戏首发日盛况

11月15日是美国XBOX正式发售日，距离XBOX首次发表已经有18个月了。



11月14日午夜，美国纽约时代广场（Times Square），现在是临近凌晨零点，几千名游戏玩家聚集在这里的TOYS "R" US玩具店等待XBOX北美区的正式发售庆祝活动。整个时代广场都闪烁着萤绿色的美丽光芒，巨型的萤绿色聚光灯和滤波灯几乎照亮了整个纽约。各大型广告显示屏都显示着萤绿色的XBOX标志，免费派送的发出绿色萤光的圆环饰物、带XBOX标志的项链、XBOX的帽子到处飞舞。甚至连时代广场卖的热狗都是带着绿色的。这更将时代广场装点得一片荧绿。



各界名人和媒体纷纷到这里来捧场，比尔·盖茨大声宣布："The future of gaming starts today, and it starts with XBOX."（"未来的游戏从今天开始，从XBOX开始。"）

接下来，比尔亲自和美国著名的摔角手The Rock（是不是很眼熟？他在《木乃伊 归来》中扮演过蝎子王）在现场为观众进行了一场《死或生3》友谊赛。The Rock选用的日本的隼龙，而比尔选用的是中国的李剑，在三局两胜的紧张对决中，比尔虽然用粗暴的手段赢了一局，但最终The Rock还是放倒比尔两局，赢得了比赛。（嘿，他们是在玩电子游戏，不是真的在进行摔角比赛）



据悉，早在14日下午3点就有人开始排队，到午夜0时已经有超过2000以上的人！队伍长达500米！现场只有2000台XBOX，因为等待的人不断增加，微软不得不紧急追加现货。



时间终于到了凌晨0点，聚光灯集中到了今天最幸运的一位玩家身上，这位来自新泽西的玩家是世界上第一个购得XBOX的人，比尔·盖茨不但亲手赠送给他一台XBOX，还在他的XBOX上留下了比这台主机更值钱的亲笔签名。其他前1000名购入XBOX主机的玩家都将免费获赠游戏《NFL FEVER 2002》。

■比尔·盖茨的豪情壮志

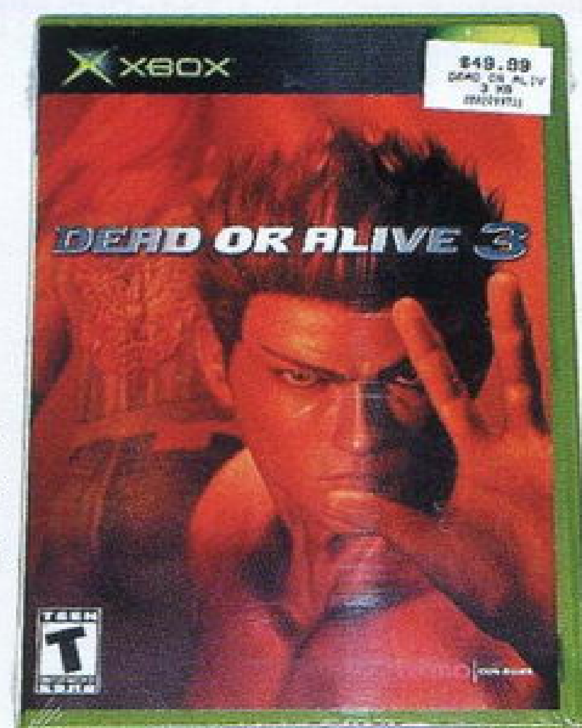
今年的比尔·盖茨仍然是世界首富，他的个人财富高达500多亿美元，他已经是美国福布斯《FORBES》杂志所评的连续8年的世界首富。他为XBOX这么卖力宣传，可见他对电子游戏市场的看好以及他对XBOX的高度重视。比尔在发售现场还说，在主机发售当周，XBOX总共有约15款游戏发售，到圣诞节商战时，XBOX的总软件数量将达到30款，今年内主机的总出货量会达到150万台。



这幅图……服务小姐的头发染成了绿色，饮料杯上还有XBOX字样，那个汉堡……也是绿色的。

■XBOX的首周发售游戏

- Halo: Combat Evolved
- Oddworld: Munch's Oddysee
- NFL Fever 2002
- Project Gotham Racing
- Fusion Frenzy
- DEAD OR ALIVE 3
- Tony Hawk's Pro Skater 2x
- Madden NFL 2002
- Nascar Thunder
- Cel Damage
- Nascar Heat
- Test Drive Off Road: Wide Open
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Shrek
- 4x4 Evolution 2



《死或生3》的封面用的竟然是李剑，出乎所有小编的意料之外……



■首发游戏的风评

从美国的各大小电玩媒体的评价来看，最受好评的游戏是本刊曾在上期大力报道的多元素混合的射击游戏《光环》，《死或生3》与《Oddworld: Munch's Oddysee》的评价在只在中上水准，有些令人意外。其中《死或生3》的画面素质一致被评为满分。赛车游戏《PROJECT GOTHAM RACING》也极受关注。而购买这些游戏的玩家年龄层跨度从十几岁直到三十几岁。

根据游戏店老板们的反映最畅销的游戏如下：

1. Halo: Combat Evolved
2. DEAD OR ALIVE 3
3. Project Gotham Racing
4. Oddworld: Munch's Oddysee
5. NHL Hitz 2002



■国内的报道

11月16日，中央电视台一套"新闻30分"和中央电视台五套的午间体育新闻同时对XBOX的发售盛况作了相应的报道。



■主机及游戏售价

XBOX主机定价299美元，不过还要加税，各州的税率不同，如7.5%，游戏订价一致为49.99美元，加税后就变成约53元了。

主机的包装外形

XBOX抱在手里就是左图这个样子，给人以极

为厚重的感觉。

XBOX 周边

在主机发售之前就XBOX周边就已经先行销售了。

记忆卡（Memory Unit）

一块记忆卡有500格的容量。

标价是34.99美元，好贵的记忆卡！



记忆卡（Memory Unit）　输出端子包（High Definition AV Pack）



*包装盒内，除了主机，一只手柄，还附有说明书，电源线及A/V连接器，还有一张各款游戏的体验版光碟。

输出端子包（High Definition AV Pack）

支持COMPONENT输出及光学数码声音输出。除了这种输出端子外，也有S端子输出和RF端子输出。

XBOX 的游戏

★软件的包装

游戏的包装和同为DVD的PS2游戏包装极为相似，不过少了记忆卡存放处。所有软件的外壳用的是都绿色的塑料，而PS2所有软件的外壳都是黑色的。

★软件的价格都是49.99美元。

★游戏的评级

《死或生3》为T级（即适合13岁以上人士），《HALO》为M级（即适合17岁以上人士）



美国的游戏专卖店头正在展示XBOX。柜台上也塞满了XBOX游戏。

★其他：另外值得注意的是，《HALO》与《PROJECT GOTHAM RACING》的正面包装盒上都打着“ONLY ON XBOX”字样。不过《死或生3》并没有打上这样的标志，是因为这是第三方的软件吗？也许吧。

事件

美版《莎木Ⅱ》取消，世嘉北美分公司董事长亲自道歉

前期杂志中曾经报道了DC美版《莎木Ⅱ》被取消，取而代之的将是XBOX版的《莎木Ⅱ》。这一决定被许多北美玩家看作是世嘉“无耻的出卖行为”，联合在网上提出了尖锐的批评及抗议。世嘉的北美分公司董事长皮特·摩尔不得不站出来面对此事。日前他就公开向北美玩家道歉，以下是致歉书全文：

给所有的支持者，

首先，我要向玩家这几年来对世嘉的不断支持道谢。你们的支持让我们感动。我相信各位都已经知道世嘉现在正向着完全的软件开发商的方向在前进。在这个过程中，世嘉必须做出一些非常困难的决定，其中包括了取消北美版《莎木Ⅱ》的开发计划。我知道这个决定对许多玩家来说，是难以接受的。我在此向各位玩家致以最深的歉意。

虽然我现在没有办法向各位说明游戏被取消的全部原因，但我可以向各位保证这一切的决定都是为了让世嘉和世嘉相关的一切，包括让“《莎木》系列”能够继续存活下去。

虽然公司正在改变中，但我们仍然是世嘉。虽然未来的道路很崎岖，但我们保证会继续为玩家推出高品质的游戏。请协助我们，未来的路在各位的协助之下将会更加平坦。

世嘉北美分公司董事长及首席营运长　皮特·摩尔

GBA 让任天堂利润突破500亿

任天堂日前公布了该公司的本会计年度期中财务报告。在连结营业利润方面，任天堂报出了约550亿日元的佳绩。这个数字比去年同时要增加了29%，也比该公司之前所预计的450亿日元要多出许多。

分析师指出，任天堂获利能够大幅提升的原因是因为掌机GBA 的制造成本降低。液晶和半导体方面的价格都因为不景气而降到了数年来的新低。这使得任天堂能够节省大量的成本。

在GBA 的销售量方面，任天堂表示出货了1100万台，而其中的900万台已经售出。由于GBA 是在今年3月才推出的，这个成绩可说是相当不错。

天人互动携《梦幻之星在线》进军大陆网络游戏市场！

自从世嘉发布PC版的《梦幻之星在线》的移植计划后，该作的移植情况就一直备受玩家的关注。而根据世嘉公布的新闻，PC版的《梦幻之星Online》将在一个版本里集中“日文、英文、韩文、中文（简、繁）”等多国语言，安装好后玩家可以选择想要的语言直接进入游戏。这意味着，世嘉在移植时已经将大陆玩家群体考虑了进去。但是到目前为止，一直没有国内哪家公司传出代理的消息，国内玩家不免担心在《梦幻之星ONLINE》PC版推出的时候是否能及时的在国内玩到。因此，国内哪家公司代理成了国内《梦幻之星ONLINE》玩家关注的问题。



现在，天人互动在成功的代理发行了世嘉的游戏《樱花大战》等游戏后，经过和世嘉反复的协商，终于确定在中国大陆正式代理《梦幻之星在线》，并且独立运营这款游戏。这样国内玩家在享受了高品质的世嘉单机产品后，终于可以在国内享受到这款倍受好评的世界级在线游戏了。

目前，游戏的移植工作正在日本紧张进行。天人互动负责提供游戏的简体中文汉化工作，现在进展顺利。公司已经派出技术人员前往日本，和世嘉的工程师协调，力求将汉化程度做到最好。据闻，游戏BETA版将在近期完成，届时，天人互动将再派人前往日本进行测试。

NAMCO 推出新的赛车游戏代言人

NAMCO的“RACER QUEEN”永濑丽子以及深水蓝受到了许多玩家的喜爱，现在，随着PS2版摩托车游戏《MOTO GP2》的即将推出，NAMCO也再次推出一位新的赛车女郎——吉乃ひとみ。根据NAMCO方面公布的资料，吉乃ひとみ的生日为1983年9月6日，现年18岁，身高162CM，血型为A型，兴趣为观看体育节目、自行车运动和购物。特长为体育全能、画画和做饺子。事实上在10月举行的TGS展的NAMCO展台上，我们就已经看到了吉乃ひとみ的造型了。



美版 MGS2 首批出货180万套

年末最大作MGS2的美版已于11月13日先行在美国发售。KONAMI表示由于玩家的强烈需求，MGS2的首批出货量将高达180万套。并预计在今年内共可以出货200万套。不少业内人士一致认为MGS2将会成为PS2首款全球销量突破三白金（300万套）的游戏。

近期重要游戏发售日

PS

11月22日	《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》	RPG	ENIX
11月29日	《洛克人X6》	ACT	CAPCOM

PS2

11月29日	《合金装备 索利德2 自由之子》	ACT	KONAMI
11月29日	《FIFA2002 通向世界杯之路》	SPG	EA SQAURE
11月29日	《罪恶装备X PLUS》	FTG	SAMMY
11月29日	《ESPN冬季极限运动 滑雪板2002》	SPG	KONAMI
11月29日	《多罗的假日》	AVG	SCEI
11月29日	《雷盖亚 决斗传奇》	RPG	SCEI
11月29日	《太阁立志传Ⅳ》	RPG	KOEI
12月6日	《ICO》	A · AVG	SCEI
12月6日	《机动战士高达 联邦对自护DX》	FTG	CAPCOM
12月6日	《吸血诡夜》	STG	NAMCO

DC

12月13日	《创造职业球会特大号2》	SLG	世嘉
NGC			
12月7日	《球球电影主题公园》	SLG	KECMO
12月14日	《动物之森+》	SLG	任天堂
GBA			
11月30日	《三国志》	SLG	KOEI
11月30日	《ZOIDS SAGA》	RPG	TOMY
12月7日	《怪物农场ADV》	SLG	TECMO
12月7日	《NAMCO博物馆》	ETC	NAMCO
12月7日	《魔法假日》	RPG	任天堂

ENIX发表宣言：《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》决不延期！！

11月底到底是会再度爆发"勇者潮"还有待时间的验证，不过机会很高。(笑)毕竟是有着"国民RPG"之称的作品。只是这款游戏对于国内玩家而言有多大意义就很难说了。除此之外，CAPCOM表示《洛克人X6》也不会延期，看来11月22日真的是PS的回光返照之时了？

MGS2的完成发表会在日本召开，公布了一个全新的包装封面——一个手持长剑的神秘角色，不知这意味着什么呢？关注MGS2，关注《游戏机实用技术》！（广告）



檄！第4次超级主机大战

文：DARKBABY

前言：

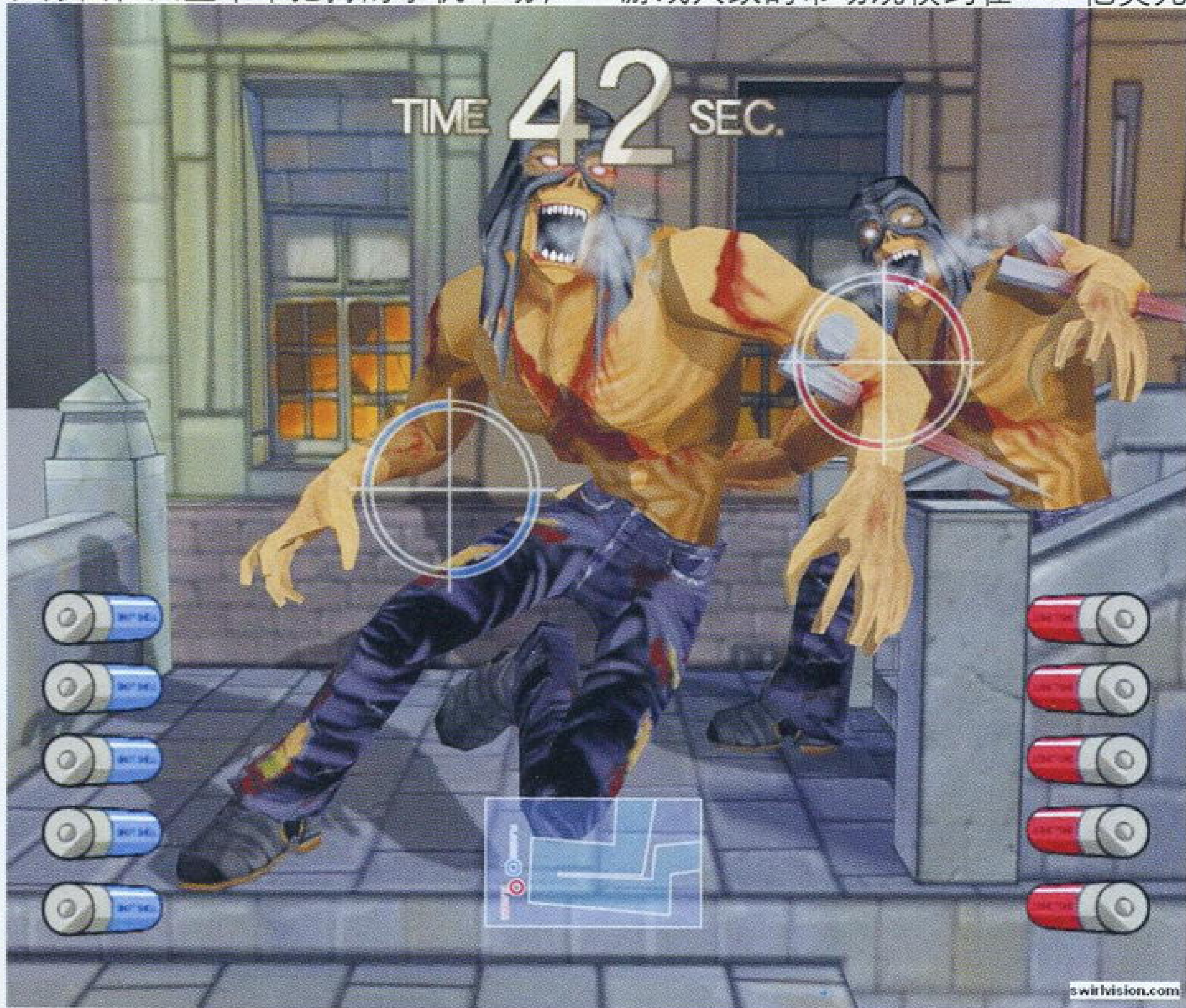
"让所有的游戏都在这里集结"——这是索尼游戏主机的宣传口号，同时也是几乎所有玩家的心愿，事实上对索尼、任天堂、微软这三家硬件厂商而言这几乎都是难以实现的梦想。竞争对于需要不断创新的游戏产业无疑是利大于弊，我们可以清醒地看到TV游戏业巅峰的两个时间段（1994～1995年、1997～1998年）正是竞争空前激烈的时期，而分别由任天堂和索尼独霸的1985年和1999年则是游戏业劣作最集中的两个年份。微软XBOX的横空出世打破了游戏业固有格局并带来了新的可能性，我们可以充分预见到未来商战的惨烈程度！笔者无意妄论三家成败，只是想从客观角度分析各自的优劣以供参考。

一 微软XBOX——吞噬者

2001年10月，微软终于打败了美国政府彻底结束了缠讼两年多的所谓"微软分割案"。

同月25日惠普、IBM、英特尔、索尼、NEC等业界巨头纷纷云集纽约祝贺微软新产品WindowsXP隆重首发，那种众星拱月的气势再度让世人感受到比尔.盖茨的强大号召力。

在年初的《FAMI通》访谈中评论家平林久和曾经沉重地表示："诸多客观因素将导致TV游戏业界陷入无法自我突破的僵滞和徘徊……或许XBOX的出现正是大转折的一种契机。"很多人都把XBOX等同于雅达利Jauger和松下3DO那种生命短暂的游戏主机这显然是大大低估了微软的实力和吞噬市场的决心。扣除由任天堂牢牢把持的掌机市场，TV游戏大致的市场规模约在100亿美元左右。即使XBOX能切割到50%的市场份额，因其低廉的权利金和扣除推广产品所必须宣传费用每年微软能从中获取的纯利不会超过5亿美元。微软决不会为了这区区小钱而涉险赶这趟混水，其内里隐藏的战略意图令许多竞争对手都感到恐惧。



XBOX版的《死亡之屋3》

从WIN3.0到WINXP，比尔·盖茨创造了无数个商业奇迹。随着PC产业渐渐攀升到金字塔顶端，微软的产品也出现了开发、推广费用飞涨而销量急剧下滑的局面。为了维持现有江湖地位就必须寻求新的市场，XBOX则是微软战略构想的核心所在。高性能的Xbox和PC具有很强的互换性，微软占领市场后一定会在Xbox系列主机上推出新的操作系统，最终取代PC和其他游戏主机以一种近乎完美的半封闭市场状态达到其完全控制软硬件市场的目的。微软选择的进入时机也经过深思熟虑；日本经济的大萧条使得索尼集团陷入前所未有的困境，沉重的财务压力使得索尼无法在围绕PS2的战略上实施太多灵活主动的策略。另一个对手任天堂的新产品NGC尚未能在市场上站稳脚跟，市场定位的差异也使得NGC并不能对XBOX造成太多直接的威胁。PC市场的持续低迷也使得XBOX硬件价格有更大的下降空间……

XBOX在硬件设计上颇有独到之处。虽然源于PC却大胆摒弃了陈旧的双十字架结构设计，利用GPU（NV2A）负责连接CPU及RAM，并输出画面至电视上，MCPX（音效处理器）负责连接手柄、硬盘、乙太界面、USB及输出声音。现今图像比程序更占用RAM空间的情形下，以绘图晶片为主是一个很好的设计，在图像表现上也比以CPU为主来的更有效率。

在游戏软件上微软也做足了工夫。硬件的优异性能和Win系统的开发便利是XBOX的宣传重点，权利金等优惠措施则使得日美软件开发商趋之若骛。世嘉的全力支持更大大提升了主机的含金量。目前为止全球共有三百余款XBOX软件在紧张开发中，作为一台尚未公开发售的主机而言已经足够了。虽然原先自身的游戏软件开发能力几乎为零，微软依仗着雄厚的财力在日美等地大肆招募人才，原SCEI的软件开发骨干宫田敏幸、原任天堂广报部本乡好尾这些优秀人才都将为XBOX的事业作出重大贡献。微软斥资收购了一些优秀的中小厂商做为自己的第三方：著名的有曾制造过《神话》的BUNGIE，现正制作首发软件《HALO》。顺便提一下被很多人认为是未来游戏发展大趋势的网络游戏，微软在这方面的优势十分明显，自从打垮网景后微软在浏览器市场占据了绝对的份额，多年潜心研究积累的经验远非其他竞争对手可以比拟。

XBOX的成功并非易事，微软目前所面对的两个敌手的实力比以往的更可怕！索尼具有世界范围的品牌美誉、任天堂在游戏领域具有不可动摇的深厚根基。XBOX的开发延迟使主机错过了最佳的销售时机，如果在3月中PS2软

硬件销售最低迷的时候出击可能会取得事半功倍的效果，而任天堂忙于推广GBA也无暇顾及其他……即便在微软津津乐道的软件支持方面也存在着极大隐忧：SQUARE、ENIX等两大日本支柱厂商至今无所动作，除世嘉、TECMO以外的主力厂商大多以移植游戏敷衍了事。索尼PS2目前的软件阵容令人叹为观止、任天堂本身就是世界最知名软件商，游戏软件这种特殊产品的品牌效应并不是依靠金钱而能够旦夕成就的。

PS2全球出货量突破两千万大关后XBOX的前路更为坎坷，XBOX在日本的认知度也还有待进一步提高。即使在美国本土作战中XBOX的预约情况也明显落后于几乎同期发售的NGC，但微软发言人的回答是："记住！这是一场马拉松，而不是百米短跑……"是的！只要比尔·盖茨认准的目标就一定会努力去将之吞噬，至少微软现在还没有输过。对于目前甚嚣尘上的有关微软收购世嘉、SQUARE的传闻笔者已经见怪不怪了，有什么事情是那个金钱巨鳄所不能做的呢？！

二 索尼PS2——守望的王者

NGC在日本首发的不振应该使久多良木健暂时松了一口气。一直以来任天堂的小玩意GBA给王者之相的PS2带来了很大的麻烦，不过随着大作软件的不断推出PS2终于又展现了无可匹敌的气势于上月末实现了一年半内全球出荷2000万的惊人记录。为了使因为软件销售疲软和电影《FFM》公映失利而陷入困境的SQUARE，索尼斥资1.1亿美元成为了第二大股东从而进一步巩固了与这家著名软件开发商的合作关系。

达成了相当规模装机量的PS2已经进入了发展的黄金时期，《MGS2》、《FFXI》、《异度传说》、《铁拳4》、《VR战士4》、《多罗的休日》……等一长串的豪华软件阵容令任何玩家都无法不为之不动心。相比NGC、XBOX来说，PS2只要能在软件上多花些工夫就能立于不败之地。目前来自日美两地的预测都表明PS2将赢得圣诞商战，KONAMI划时代的超大作《MGS2》是胜利的最大保证。该游戏的前作有着全球六百万的销量并被美国权威媒体评选为PS软件的NO.1，近日《MGS2》的美版又获得当地游戏网站满分的殊荣，契合着反恐怖这个现实题材的游戏引起全球性的轰动似乎在情理之中。

成功的背后却隐藏着巨大的阴影，另一个数字暴露了PS2不为人所知的侧面。如果询问目前PS2销量最大的软件是什么？相信多数人都会毫不犹豫地回答是《FFX》，其实却是大谬不然：官方资料显示PS2特别版的DVD影片《骇客帝国》已经在8月末成功突破了600万份的大关，这就是杂志媒体和任天堂等竞争对手一直引以讥讽的所谓DVD影片打败DVD游戏的现象！虽然PS2为DVD的迅速普及作出了卓越贡献，但娱乐方式的错位使得游戏软件的销量受到了相当影响。


DVD影片打败了DVD游戏

PS2开发环境的恶劣也造成了游戏的产出率大为下降，中小企业根本无法承受高昂的开发费用被迫转投他门，大型软件商也因过多财力、精力耗费在提高图像的工作中导致软件水准不如预期。在软件质量方面日本经济新闻于PS2上市之初就曾劝告索尼不要对开发商放任自流，结果泥沙俱下拖累了整个市场。就拿从PS时代崛起的实力派厂商FROM SOFTWARE的大作《King's Field IV》来说：前3作都有着近40万的成绩而最新作却仅仅卖了5万份左右。过多的劣作使玩家逐渐对TV游戏产生了厌烦而导致整个市场低迷，《FFX》销量意外的挫折坚定了一些原主力厂商加盟其他主机的决心（《FFX》发售至今勉强突破250万大关远低于厂商原先400万份的预期。）NAMCO的未来战略将是跨平台合作、CAPCOM把主力游戏"《生化危机》系列"作为投效任天堂NGC



的最大筹码、留心FROM SOFTWARE为XBOX、NGC制作的《Rune》等数款大作的完成度不难发现其计划已经暗中实施了相当长的时间。如果年末的战略核心《MGS2》因为9.11事件的影响而销路不佳，将可能导致软件厂商大规模出走的可怕后果。

近期索尼的财务状况十分堪忧，主营家电部门的巨额亏损令股票市值已经从年初的一万多日元下跌到四千左右，集团将裁员一万人以减轻经济压力。1998年以来索尼一直倚赖着家用游戏部门的收益维持局面，而目前PS2更是集团利润的最大保证。相比之下微软有着近乎无穷的财力后盾、任天堂依靠GB掌机每年的纯利都维持在8亿美元以上，捉襟见肘的状况直接影响到索尼全盘战略的顺利实施。

索尼自身品牌的影响力和庞大的装机量是索尼与对手周旋的最大资本！索尼如果能努力帮助软件厂商进一步改善开发环境、对软件发行实行严格的控制，PS2的保有装机量仍将是第三方游戏畅销的关键保证。索尼自身的软件开发实力也有待进一步提高。在PS时代SCEI通过不懈努力创造了许多全新的高品质游戏，其中《GT赛车》、《大众高尔夫》、《妖精战士》都有着50万以上的确实票房保证。不过在维持软件票房的能力上SCEI确实远远逊色于主要竞争对手——任天堂。例如PS时代口碑颇佳的动画AVG系列从首作的50万逐步滑落到不足6万、《妖精战士3》仅相当2代三分之一的销量、《GT3》、《大众高尔夫3》等比前作的销量也有了相当大退步、《龙骑士传说》的惨败完全挫伤了SCEI打造大作RPG的信心！

笔者最新接触到的索尼原厂游戏是《ICO》，从这个游戏中同时感受到独特的清新风格和系统设定上由于经验不足造成的诸多不合理之处。SCEI许多游戏的创意都十分出色如《蚊》、《花火》、《黑云》等，不过耐玩性的欠缺是最大的症结所在。游戏的成功并不是仅仅依靠全新设计作为卖点的……如果未来SCEI能在软件的持续战斗力上获得提高，将对现役软件王者任天堂产生巨大威胁——笔者始终坚持能亡任天堂者必索尼这一执念（就目前来看似乎还不现实，两者的实力仍存在着本质差异）。作为游戏未来发展方向之一的ONLINE游戏——索尼已经比对手先行了一步，PC版《永恒的任务》的骄人成绩让我们无限憧憬和期待，索尼通过与NTT、美国在线等结成战略伙伴关系而提高在网络服务上的水准。

对于在日本本土两大票房保障SQUARE和ENIX也应该加大扶持和拉拢的力度。在经历了一连串重大挫折后的SQUARE开始重新审视自身的价值观，凭借着该厂商从SFC时代以来积累的大量人才和技术，有理由相信将能很快摆脱目前的困境。SQUARE的成败很大程度将关系到PS2主机的未来命运。PS2是ENIX目前唯一投入软件开发的新世代主机。目前的形势对PS2十分有利，和ENIX关系甚笃的任天堂将NGC市场重心设定在了欧美，而《DQ》系列在本土以外的影响力极小，如果《星之海洋3》能够取得令开发商满意的销售成绩，则国民游戏《DQ Ⅷ》登陆PS2指日可待！能汇集《FF》、《DQ》两大王牌的游戏主机必然是日本本土不争的王者。

技术的索尼彻底改变了人类的娱乐习惯：无论Walkman、MD还是Playstation……都产生了巨大的影响力。永不停止的进取心是我们推崇索尼的重要理由，期待作为现役TV游戏业领导者的它未来仍然能引领着时代的潮流

去实现神话般的梦想。

三 任天堂NGC——非主流的主流



现在孕育着未来的胚胎，积压着过去的负担——莱布尼兹

用以上的格言来比喻任天堂的现状是再贴切不过的了。现在很多人提起任天堂就会不由自主地谈到它辉煌的过去、谈到昔日独占时代种种贬褒参半的行径，这就像是一种无法回避的宿命把正试图重振雄风的游戏产业的缔造者尘封在了记忆的彼端。

任天堂为新的尝试付出了惨重的代价！NGC的首发成绩是历代主机中最差的（除了VRBOY），原因是主打的游戏《路易的鬼屋冒险》试图吸引Light User购买而导致耐玩性严重削弱。11月的超人气大作《任天堂全明星大乱斗DX》将成为挽救主机人气的关键，目前这个游戏稳居《FAMI通》期待榜前五位并一度升至首位，凭借着前作近200万的成绩应当能够成为年内NGC最大的亮点。NGC出师不利的同时GBA的销售却令任天堂高层实足松了口气：仅半年工夫全球目前实际已经销售了GBA约1100万台，9月中期的年报显示任天堂因GBA畅销以及零部件价格下降的原因实现了550亿日元的利润。对于GBA的一往无前SCE社长久多良木健也表示："虽然对掌机市场有着浓厚兴趣，但至少也要等两三年才可能进入……"（有传言称PS3将仿效NGC对应超高性能的PDA掌机，这也证明了任天堂双机联动的策略确实具有相当威胁力）

数年间的权利更迭一切早已经物是人非了，无论消费层还是游戏的主流形态都发生了根本变化。任天堂的竞争对手也由世嘉、NEC换成了更为可怕的微软和索尼。无论是人力、技术力、财力等各方面都处于明显的下风。值得注意的是任天堂和目前的两家竞争对手都曾经有过相当紧密的合作，山内溥能充分了解对方的实力和野心。在诸多舆论媒体的眼中新一轮主机大战的胜者将在微软XBOX与索尼PS2之间产生，NGC无奈地面对被无情遗忘的残酷现实。

任天堂当然不愿意拱手让出苦心经营多年的领地，不过在新一代玩家的视线中NINTENDO这个名字的光芒确实已经逐渐黯淡，很多人甚至早已经把索尼PS视为游戏的当然代名词！有人以为主流或者非主流对于目前盈利状况良好的任天堂来说并不重要，这是大错特错的想法。索尼等希望TV游戏能够成为建立崭新的多媒体娱乐终端乃至取代PC，而任天堂则希望能构筑封闭的独立市场，如果任天堂在新主机大战中彻底失败就意味着纯粹游戏理念的消亡。SCE这几年来不断推出了相当数量的创意佳作而任天堂却凭借着固有品牌维持着声誉，这就是商业竞争中主动与被动的关系，一直处于守势的任天堂只能用成名作品来换取玩家对过去的美好记忆，如果一味固步自封终将会被完全排斥出市场的主流。（HUDSON等老牌厂商的衰落很大程度就是因为不能及时革新以适应市场需求的变化）

任天堂重振雄风的宣传主题名为"Nintendo Difference"，包含着"革新"、"品质"、"角色展开"、"目前为止的财产"这四个关键含义。

"革新"

任天堂终于采用了大容量DVD而解除了游戏开发者的最大束缚，此举无疑是壮士断腕般的举动。十年来任天堂投资于卡带技术研究的费用高达10亿美元以上（仅与西门子关于高容量卡带的研究一项就支出4.3亿美元）！

目前NGC与GBA的联动是商战成败的关键；利用两者的相乘效应不但提升了游戏的趣味性同时也能使开发商获得更大的利润空间。这个思路绝对是突破性的创意，《滚滚卡比》证明了所谓的双机联动并不局限于单纯的数据交换。

任天堂正在开发更多新颖的游戏来吸引玩家，《PIKMIN》已经是良好的开端，2D的《撒尔达传说》令人极度憧憬。对于ONLINE游戏任天堂则持着期待和疑虑的复杂心态，历史上任天堂对远程游戏的数次实验都以惨败而告终：XBAND、卫星通信、64DD……在这方面寻求突破也将是胜负关键所在。

"品质"

任天堂的一贯传统！无论软硬件都体现了厂商对产品高品质的不懈追求。无论是否喜欢任天堂，其产品的品质已经得到了世人的广泛公认。

"角色展开"

活用传统角色进行新游戏概念的推广是任天堂的拿手好戏，挂着马里奥、口袋妖怪等名字的游戏涵盖了RAC、ACT、TAB、RPG等各种类型。在日益品牌化的今天此举无疑是明智的：君不见GBA《马里奥ADV》、《马里奥赛车ADV》都获得了上佳销量、《任天堂全明星大乱斗DX》目前的预约数也轻松突破了60万份。数量最多最具有知名度的那些角色品牌就是任天堂最大的财富，如果能充分发挥其价值的话前途不可限量。

"目前为止的财产"

这里的财产并不仅仅指的是任天堂手中的现金和不动产，而是泛指该厂商进入游戏产业以来积蓄的所有力量。包括资金、技术力、生产力、协作关系、销售渠道等诸多方面。

为了应付这场预见到的残酷商战，任天堂数年前就开始了充分准备。日本本社建立了世界上最先进的音效实验室，从1999年Space World开始任天堂还公开打出了以技术制胜的旗号以证明自信。为补充自身开发力不足任天堂还积极扶持CAMELOT、QUEST等实力型中小厂商将之纳入第二方行列。

任天堂为了NGC为核心的计划耗资已达19.5亿美元（与IBM的契约就价值10亿美元），目前该厂商手头保持着约70亿美元的现金流动以应付未来可能出现的局面。除了和IBM、NEC等硬件制造厂商紧密协作，任天堂在销售渠道上也作了进一步强化，原HAL研究所社长岩田聪被调往北美协助NGC主机的推广工作。



最终的财产就是任天堂与第三方游戏厂商多年积累的提携关系。ENIX与任天堂多年来保持着非同寻常的友谊，《DQ Ⅶ》的归属很可能将成为胜败的关键！

机遇与挑战并存，对于严酷的形势任天堂有着充分的估计。XBOX与PS2日益激化的市场争夺本身也是一种机遇，索尼自顾不暇无法觊觎利润丰厚的掌机市场而微软则以PS2为主要假想敌全力出击。任天堂努力以实际行动来改变着第三方厂商的固有成见。大力推行的资金援助制度吸引了相当数量中小企业的加盟、CAPCOM、NAMCO等业界中坚也逐渐领悟到任天堂的危机意识而积极投入软件支持。因过度激化的竞争导致一片混沌的TV游戏产业，任天堂正悄悄肩负着中流砥柱的作用而成为了非主流的主流！

后记：

表面上来看新一轮的主机大战是三家顶级企业空前惨烈的市场争夺，从深层次发掘我们可以理解为PC和TV两大领域的相互侵蚀。面对着微软这一以市场吞噬者著称的强劲对手，相信索尼和任天堂这两家企业最终还会采取日本传统式的默契以期将之拒于门外。孰胜孰负对玩家来说并不重要，重要的是能在自己拥有的主机上玩到期待的好游戏！竞争就像一柄双刃剑，虽然能够有效推动业界的高速发展但在另一方面使得一些追求个性化的中小企业生存空间日益狭窄。可以预见的未来，TV游戏产业终将会走上电影、唱片等那样由少数大型厂商垄断市场的道路。

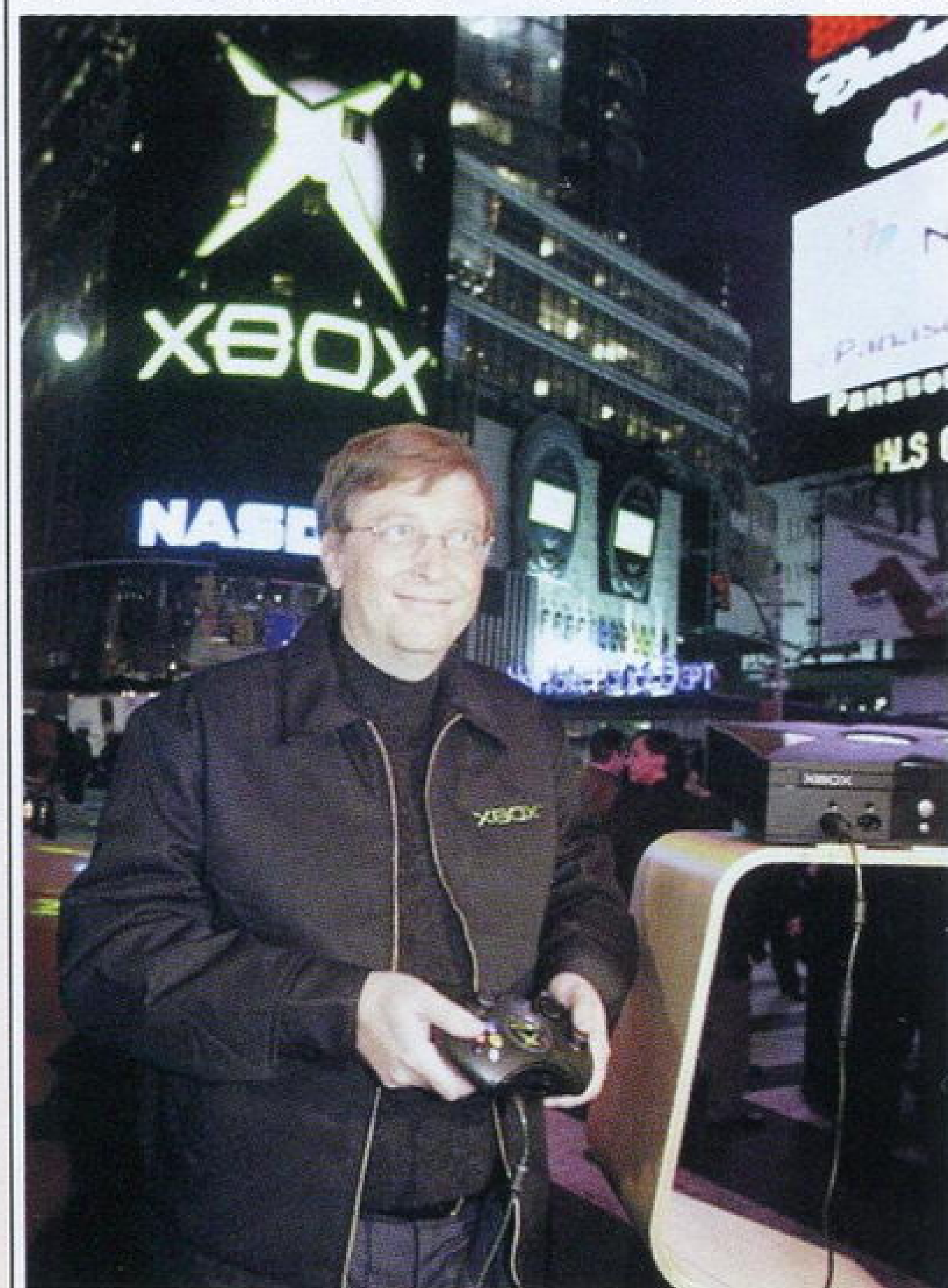
幸或不幸，只有天知道。

XBOX全接触！



比尔的答案

对于使用家用游戏机进行娱乐的人们来说，几乎都存在着一个付出的问题，也就是说往往没有足够的资金和精力玩到自己想玩的所有游戏。这个问题国外尚且如此，对相对而言经济上更"悲惨"一些的中国玩家来说更是普遍——光考虑购买哪一台主机可能都要花好长时间！当然，笔者并不打算在



这里要叫大家去购买哪一台主机，而是说大家都希望尽可能买到一台至少自己钟意游戏多一点的主机。不错，这也是游戏机厂商所要面对的一个核心问题。过去的游戏史告诉人们，游戏机的胜利，最主要靠的是有众多的软件支持，因此，硬件厂商总是不厌其烦地劝说软件商为自己的平台开发游戏——不管是希望有能带动主机销量的作品出现还是完全基于数量上的考虑！而对于游戏开发人员来说，游戏机吸引他们的是：这是一个相对稳定的平台，一个专门为游戏而优化过的硬件（同时也意味着硬件上的封闭）以及独特的经济、资金结构。这和在电脑上开发游戏有很大的不同，对电脑来说，引起软件人员更大兴趣的是强大的性能和其几乎总处于不停的升级当中，并且常常游戏软件是追随着硬件的升级而动态调整的。

仅就这两个特点来说哪个更对开发人员的胃口呢？好像电脑那边总是给人更好的硬件，而游戏机则能提供相当的容易使用的设备，都不错。所以在开发阵容上也能看到很明显的区分——我们不是常说什么典型的电视游戏和电脑游戏嘛！到目前为止，所有的家用游戏机几乎都没有很好地利用到其实也占有整个游戏市场很大一部分份额电脑游戏，也没有很好地吸引电脑游戏开发商来为自己开发游戏。不过，现在有人对这个问题给出了一个答案，一个很简单的答案，那个人叫比尔·盖茨，我们这个星球上最富有的人，他的答案叫做XBOX！

XBOX

就像一部好的爵士乐的过门一样，从XBOX的公布到现在发售并没用多长时间。电视游戏厂商和电脑游戏厂商几乎总是完全为两个不同的系统（指电脑和游戏机）在开发游戏，而且几乎总是相互对立。而微软则打算扮演一回军火商的角色，为所有人提供一个他们想要得到的系统来开发游戏。说得简单一点就是XBOX将有足够的电脑特性来吸引电脑游戏开发商，而同时又有足够的游戏机特性来吸引电视游戏开发商！XBOX是一部电脑，但又不是传统意义上的电脑，同时，说它是一部游戏机但的确和传统的游戏机又有很大的分别。在前者看来，XBOX基本上来说是一台以Windows 2000核心作OS(operating system，操作系统)，API（应用程序接口）基于DirectX8的电脑。因此，第一，能够使用被广泛应用的电脑通用处理器，这样，不仅能节约大量的研发资金，而且处理器是被人们长期使用的，处理器的优缺点都非常明显，对其性能大家也有比较深刻的认识，从某种意义上来讲能避免开发人员走弯路。第二，能够使用比较新甚至是最新的电脑图形技术及硬件，不象以前的游戏机那样，如果想要在主机的开发阶段中升级，这将是一件非常棘手的事情，搞不好，甚至会前功尽弃！从后者看来，作为一部游戏机，XBOX的硬件配置是固定的，并有完全针对游戏开发而准备的各种开发工具。在XBOX里，最核心而且专为游戏而设的部件就是由NVIDIA公司提供的GPU和APU。（图像和音频处理器）

在这里，笔者想讨论一下为什么XBOX作为"游戏机"来说的重要性。对业界来说，微软、Intel、NVIDIA都是各自领域中的最强者，它们的强强组合也许真的能创造神话，而对于广大的玩家来说，XBOX大量的会涉及到微软、Intel、NVIDIA等名词，更多的是像一部电脑！

为什么？

微软

对于微软来说，吸引力是显而易见的——钱！在电脑市场上，微软靠卖操作系统找钱，一台电脑，一个操作系统。而对于XBOX，微软将会靠游戏软件和周边设备收取大把的权利金。特别是如果当XBOX的普及量达到一定程度的时候，那收益将是非常可观的。SONY在游戏机市场上的商业模式证明了这一点。（任天堂更多的时候靠的是自己的游戏来维持收入）大家可以查查SONY的帐目，SCEI的利润约占到了整个SONY集团的一半！即使是SONY控制的电影厂的影片《黑超特警组》(《Men In Black》)和《我最好的朋友的婚礼》(《My Best Friend's Wedding》)大卖座的情况下，靠PlayStation系列游戏机赚来的钱也要更多。

当然，也有像世嘉这样的公司，他们没有取得SONY那样的成功。他们在不久以前还在全力说服大家购买他们的主机DC，但是现在却在到处说他们只想成为最好的软件商了。XBOX要挑战目前的业界领军者——PlayStation2，微软需要从其他游戏机上吸引玩家的关注和软件开发商——也包括电脑这一边的。为了达到这个目的，微软首先需要开发一个强有力的平台，这是用来吸引开发者的，因为现在的开发人员大都喜欢性能强大的硬件，这样比较容易实现他们的想法，而游戏一多，玩家的注意力就会被吸引过来了。微软相信自己能把XBOX做成功，并且，占领市场也是微软的强项，而在硬件上，他们取得了

NVIDIA 和 Intel 的帮助。

NVIDIA

XBOX 对NVIDIA 的巨大吸引力同样是显而易见的——也是钱。不过，可能会有人说，NVIDIA 就是提供芯片给微软，钱倒是能挣到，不过也不至于太多啊？No！很明显，由于NVIDIA 将提供 XBOX 的 GPU、APU 以及主板芯片组等核心部件，所以这并不仅仅是一个只有5亿的美元预算那么简单，看远一点，这笔生意无疑将大大提高投资者对NVIDIA 的信心和兴趣，这对NVIDIA 公司和其股东来说都是极为有利的！（这里提供一条消息，比尔每卖掉一台 XBOX，就得付给 NVIDIA45 美元，这可是一个不小的数字哦！）这也就是像 PowerVR（Imagination Technologies 公司）这样的企业，在电脑市场上几乎见不到其产品，但财政状况仍然较好的原因——好歹使用他们芯片的DC和NAOMI系列还是有比较可观的出货量。（在 1997 年的 PowerVR PCX2 之后，没有一块使用 PowerVR芯片的显卡在美国市场上出现，但随着DC的失败，PowerVR失去了最大的买主，为了生存，现在市面上的 PowerVR 产品又逐渐多了起来，在 2000 年，人们又能见到使用 PowerVR 芯片的显卡了，如 Kyro。）

大家可能对NVIDIA开发的图形芯片印象深刻，但是XBOX上的音频部分和主板的芯片组都是 NVIDIA 开发的，对那些以开发新产品新技术为乐趣的 NVIDIA 工程师们来说，这完全是微软送他们的一份大礼，就好像别人送你一张支票一样。但是这样做的话性能有保证吗？可能很多人都知道在20世纪 90 年代中期NVIDIA 的第一款图形产品上就集成了音频部分，但是你知道NVIDIA 的一款从未销售过的芯片（开发代号 NV2，现在常用的 GeForce2 是 NV15，最新的GeForce3是NV20）－中就集成了主板芯片、图形处理器和音频处理器吗？因此，微软才放心的让 NVIDIA 开发这么多核心部件，对NVIDIA 来说，这并不是一个完全陌生的领域！

XBOX 能给我们带来些什么呢？

玩家

我们必须承认电视游戏玩家和电脑游戏玩家对待游戏来说是有区别的。对电视游戏玩家来说，只要告诉他们在 XBOX 将出现某某他们期待的作品便足够了，哪怕是在性能很差的主机上出现而且图像效果很一般都无所谓。而电脑玩家则相对说起来还要外加上声光效果——虽然这常常让很多人嗤之以鼻，但这绝对是事实。所以 XBOX 对电脑玩家来说更大的吸引力则来自其硬件配置。最简单的解释是：只要花上不到300美元，就能得到一台配置着完全支持DX8（DirectX8 的缩写）的图形处理器的机器——实际上，XBOX 上的图形芯片要比你所想到的最高级的 GPU GeForce3 还要拥有更多的特性——只要你购买XBOX，你就能得到它并外加一块733MHz的Intel 奔腾 III CPU，64MB 的 DDR 内存，DVD 驱动器，8GB 的硬盘（本来计划是 10GB），高级的 Dolby Digital 兼容声卡，快速的网络接入设备和出名的微软游戏手柄！（当然还有一个外壳和电源^_^）而在今天的电脑市场上，光是这样一块显卡的价格都远远不止 300 美元。能在这样"廉价"的情况下用这样的配置进行游戏，对电脑玩家来说是无法抗拒的。

巨额回报

一个往往被人们忽视的情况是目前游戏的资金运作方式（无论是电脑还是游戏机）常常能导致更好的游戏作品诞生。

电脑上流行的游戏《雷神之锤III》，它要求的配置相当高，引发一片升级狂潮，因此 NVIDIA 的新型显卡就能够在游戏的带动下大卖特卖。而其他的游戏开发者也因为《雷神之锤III》而受益，比如说，后来的《英雄萨姆》要是大家没有好的显卡就会根本卖不出去，它所需的硬件配置比《雷神之锤III》有过之而无不及。实际上，对游戏机和电脑两边来说，软件和硬件在很大程度上都是相互促进，相互影响的，只不过现在的游戏机在这方面做得比电脑要好一点罢了。（电脑上太过追求硬件性能的提高了。）

像PS2 上面的《GT3》，SONY 为这个游戏投入了大量的预算。而正是靠着《GT3》的出色表现使得PS2主机的销量进一步上升，主机销量的上升同时也带动了其他厂商作品的成绩，比如CAPCOM最近的《CAPCOM VS. SNK 2》。这样，主机在大大普及后，会大大地刺激软件商们为PS2开发游戏的欲望，反过来，SONY 肯定也将从软件商那里得到更多的回报，最终获得比投资《GT3》多得多的金钱。硬件厂商低价甚至亏本销售他们的产品最后都将通过权利金而获得回报，而且不管是第一方、第二方，还是第三方的开发商，都从中获益匪浅。目前 SONY 的权利金比任天堂要低很多，估计微软也会参照SONY 的标准，而正是这样灵活的认证制度，才使得有更多的开发商加入进来。"硬件蚀钱，软件赚钱"这一游戏业特有的公理，微软很清楚，不过对于财大气粗的微软来说，亏本抛售抢市场是其拿手好戏，在电脑界是用得相当成功，搬到游戏机上那更是少不了！另外，游戏的开发、运作方式鼓励大投入高回报，不但软件容易在整个平台的游戏中脱颖而出，资金的流动也会随之加速，最后受益的仍是游戏机厂商。逐渐的，某个硬件平台上就会出现很多好作品——当然，资金的流向不是没有选择的——越来越多的钱最后会集中在最好的开发人员那里！

越来越好的游戏

越来越多的人都在嘲笑讽刺 PS2 使用 RDRAM 和只搭载 4MB 显存的决定，不过当很多画面优秀的游戏，如《GT3》、《ICO》以及《MGS2》陆续公布时，那些人也只好顾左右而言其他。和电脑完全不同，游戏机固定的硬件平台能够使开发人员完全充分地、有针对性地进行优化。比如和靠 32MB 的 RDRAM 和 4MB 的嵌入式显存能够做出像《GT3》这样的画面，那使用靠 NVIDIA 高级的像素／顶点渲染引擎能做出什么样的画面呢，真是无法想象。不过有时候顶级的开发商大预算制作出来的画面和一些"小作坊"的作品差不多，虽然大厂也许有别人没法企及的资金和设备，但是请不要忘了，对游戏机来说，最后它们都是在同一个平台上运行，而这个平台只不过区区 300 美元不到！

当我们真的拿到XBOX了，我们会指望什么呢？和PS2拉开距离的游戏画面？算是吧，而微软和它的游戏开发者也在努力实现这一点。而最重要的还是游戏，越来越好的游戏！不然 XBOX 只能得到和DC一样的下场。不过，还



好，让人放心的是，微软明显意识到了这一点！^_^

XGPU

对于 XBOX 来说，XGPU 起的作用甚至要比 CPU 还来得明显！

这颗XGPU是一个集成的芯片，最主要就是提供XBOX 的图像显示和内存控制功能。运行频率为 233MHz。相比以前公布的规格有所下降，这样做无非是为了降低成本的设计。

XGPU 的图像部分几乎是以 NVIDIA 引以为荣的 GeForce3（NV20）为核心构建的，不过当然为 XBOX 这个游戏机作了适当的调整和优化。鉴于 XBOX 只是使用普通的 Intel 的奔腾 III 733MHz 处理器，所以为了弥补由此带来的浮点运算能力不足（几何性能下降）的问题，NVIDIA 特地在 XGPU 中增加了一个顶点描绘单元（Vertex Shader），以此来保证XBOX 拥有出色的几何计算性能。

通过 XGPU 上面的两个可编程顶点描绘单元以及一个可编程像素描绘单元，XBOX 将表现出比以往更为精美的3D画面，逼真的火的效果或者是真实的凹凸映射，复杂的人物面部表情加上如真实般的衣服质感等等在以往很难实现

的东西现在都将轻易地展现出来。另外，由于以上几个部件是完全可编程的，所以游戏开发人员能完全自主地操作GPU的运算。换句话说，开发人员能做出以前从未有过的图形效果，想象一下当那些现在只能在各种DEMO中才能看到的眩目效果真的在游戏中出现时的场面吧，真的是令人期待啊！

对于XBOX，笔者觉得没有太多的必要再去谈论什么多边形之类的问题，惟一需要关心的是有哪些厂商能开发出完全为XBOX优化的作品，对XBOX来说，最重要的是到底开发商能做到什么程度，没有必要去为速度担心。

MCPX



XBOX的音频性能也是在现今游戏机中最好的。相比其他的机种来说XBOX支持实时3D音频技术是个很大的进步，（XBOX本打算使用Aureal公司的A3D 3.0专利音频技术，不过后来Aureal被收购了，所以NVIDIA转向英国Sensaura公司，得到了其Sensaura3D技术）PS2在最近也有厂商宣布将使用3D音效，如EA的《SSX Tricky》和《NHL2002》，不过很遗憾都是靠PS2进行软件模拟，先不说速度上的影响，单是效果是否达到硬件级的标准都很成问题。XBOX将最大处理192路2D和64路3D音频流，能够实现的硬件3D特效包括了：反射、闭塞、回响等），还有一个实时的数字杜比AC-3解码器。虽然XBOX本身不能直接播放DVD，但是可以看出在硬件规格上是完全没有问题的，更主要的原因出在版税的问题上。（这一点上和NGC比较类似）

CPU

CPU可能是XBOX的瓶颈之一，在游戏机常用的640×480的分辨率下，高速的CPU带来的速度提升是很明显的，微软当然很清楚这一点，所以一开始微软打算使用AMD的处理器，不过Intel和微软一样，当时几乎都是同行业的垄断者，它开出了一个令微软无法拒绝的好价钱，而且也可以说是AMD稍稍有点短视，没有在价钱上和Intel斗一斗，不然能为XBOX这样的大项目提供核心部件应该是一个很好的机会。^O^

不过奔腾III CPU也是一颗很不错的通用处理器，而且XBOX的大部分几何计算都交给了XGPU去处理，所以CPU要担负的很多都是诸如AI、系统管理等工作，733MHz的Intel奔腾III CPU处理这样的问题是没有问题了！

其他

很遗憾的是在XBOX上没法使用现在很常见的USB设备，因为钱的原因所以微软没有使用符合工业标准的接口，倒不是说微软缺钱，而是为了在更多的外设上收取更多的权利金。在这一点上很不如PS2，想想抢朋友一个名牌方向盘回来开《GT3》就爽啊！呵呵。

XBOX上的DVD驱动器是CAV（恒定角速度）的，速度从2X到5X（作为对比，PS2的是4X的CLV，恒定线速度）。XBOX整个设计中的一个亮点是内置了一块容量为8G的硬盘。这块硬盘在设计上是独立的，XBOX的游戏没有它也能运行，也就是说XBOX的游戏并不需要先安装在硬盘上才能执行，大多数的游戏只是靠硬盘来达到缩短读盘时间的目的。硬盘和可以用来存储游戏中的音乐和存储进度。当然XBOX也有自己的记录卡，不过它们只是在你想把进度带到朋友家时才能发挥作用。

虽然XBOX的手柄很多人都不觉得怎样，不过微软的外设在电脑界是很有名的，其产品人体工程学水准很高，而且为美、日两个地方分别设计不同的手柄也体现了其周全的地方。

游戏开发

对游戏机来说当然是软件最重要。而现在的软件开发商是很看重开发环境的，因为现在不是说随便做一个游戏都能卖出去的年代，现在的玩家是很挑剔的，就算一个游戏做得再好，它不能为开发商赚钱甚至是亏本，那开发商是不愿意的。所以开发成本要低、开发难度要降低是很重要的。XBOX对开发人员来说就像是一台以Windows2000为基础，API使用DX8的电脑，而且主要配置和当今的个人电脑区别也不大，甚至还有硬盘作为标准配备，所以XBOX相对其他游戏机来说要开放许多，对游戏开发人员来说应该更易上手。不过一个好游戏光靠有好的硬件是万万不够的，必须要有优秀的开发人员来实现，要使XBOX游戏变得画面出众，开发人员必须得完全发挥出XBOX上面几个顶点描绘单元和像素描绘单元的潜力才行。这一点上就像开发PS2时要对付那4M RAM和两个VPU一样，不过还好并没有那样难。不过总之一句话，开发人员的素质还是第一位的！

总结

现在有太多的人把XBOX看作是一台电脑，这是错误的，从一开始XBOX都是作为一部家用游戏机而存在的。也许是XBOX身上我们熟悉的部件多一点，一开始上面的游戏美国多一点，但是它始终是一台游戏机！以后将会有更多的游戏厂商加入，XBOX上也肯定会有如《DQ》、《FF》一样的流芳百世的作品出现——微软当然清楚软件对游戏机的重要性。作为微软、Intel、NVIDIA三大巨头的合作产物，相信XBOX会有所作为。当然买不买还是您自己拿主意了！^O^

最后还是那句话，祝微软，祝比尔，祝XBOX好运！！



至爱排行榜



日本半月间销量排行榜 TOP 20

2001年10月29日～11月4日

1	实战柏青哥必胜法！兽王 SAMMY■PS2■ETC■2001-10-25■3万6100套◆累计15万4586套
2	PIKMIN NINTENDO■NGC■RTS■2001-10-26■2万6461套◆累计12万7760
3	真・三国无双2 KOEI■PS2■ACT■2001-9-20■2万5243套◆累计60万1866套
4	犬夜叉 かごめの战国日记 NEW! BANDAI■WS■AVG■2001-11-02■1万6349套◆累计1万6349套
5	J联盟 胜利11人5 KONAMI■PS2■SPG■2001-10-11■1万1211套◆累计5万1671套
6	超级机器人大战 A BANPRESTO■GBA■SLG■2001-09-21■8942套◆累计23万5271套
7	棋魂 KONAMI■GBA■TAB■2001-10-25■7882套◆累计4万1359套
8	大众高尔夫 3 SCEI■PS2■SPG■2001-07-26■7713套◆累计74万5165套
9	路易的鬼屋冒险 任天堂■NGC■AVG■2001-09-14■7240套◆累计19万8412套
10	BRAVO MUSIC SCEI■PS2■MUC■2001-10-11■6336套◆累计4万6277套
11	随身对局 役满 ADVANCE 任天堂■GBA■TAB■2001-08-21■6266套◆累计1万6750套
12	化解危机2＋GUNCON2捆绑销售版 NAMCO■PS2■STG■2001-10-04■6151套◆累计10万1958套
13	实况力量职业棒球8 KONAMI■PS2■SLG■2001-08-30■5903套◆累计26万4360套
14	瓦里奥大冒险 YOKI的宝物 任天堂■GBA■ACT■2001-08-21■5880套◆累计24万6437套
15	1500系列 俄罗斯方块 SUCCEE■PS■TAB■2000-07-19■5724套■20万1811套
16	马里奥赛车 ADV 任天堂■GBA■RAC■2001-07-21■5374套◆累计62万1501套
17	郑问之三国志 NEW! GAMEARTS■PS2■FTG■2001-11-01■4662套◆累计4662套
18	皇牌空战4 破碎的天空 NAMCO■PS2■S・STG■2001-9-13■4529套◆累计34万3305套
19	数码怪兽 战斗之魂 BANDAI■WS■SLG■2001-10-06■4107套◆累计3万2629套
20	假面骑士 BANDAI■PS■SPG■2001-10-25■4054套◆累计1万2189套

短评：还是要说说KOEI的《真・三国无双2》，这可能是光荣公司有史以来卖得最好的游戏了。连续8周，《真・三国无双2》一直高踞排行榜的前三名，并且现在仍然以每周2万多套的销量持续长红。虽然玩家对《真・三国无双2》褒贬不一，但是它的确经受了市场的考验。随着人们生活节奏日益加快，很多人已经不可能像过去那样在一个游戏上花去大量的时间，而《真・三国无双2》采用了STAGE制，随时可以拿出来爽快一把，并不需要讲求游戏的连贯性，这可是很多大作都不具备的优势，这一点却和CAPCOM的动作新贵《鬼泣》非常相似。从这一点来看是否意味着动作游戏的王朝即将复兴呢？







NO.1：实战柏青哥必胜法！兽王
NO.2:PIKMIN
NO.3：真・三国无双2

日本最新主机销量排行榜

2001年10月29日～2001年11月4日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
GBA	3万6074台	342万3892台	35.4％
PS2	3万1323台	262万9700台	30.7％
NGC	1万9891台	26万2319台	19.5％
PSone	5273台	17万3459台	5.2％
WSC	7940台	25万2788台	7.8％
GB	1072台	47万6629台	1.1％
DC	283台	26万8255台	0.3％
N64	143台	7万0747台	0.1％
其他	390台	17万2001台	

短评：最近关于PS2的消息真的是很多。其一、PS2行货30006R型将于12月正式进入香港。主机售价也降到了2300港币左右，软件也降至5800日元。由于香港游戏市场对内地游戏市场影响很大，所以这对广大玩家来说真是一件好事。其二、有传言说最近SONY将会提早推出PS3以对抗NGC和XBOX，这样一来PS2的市场寿命很可能将缩短至3年。有行家预测今后游戏主机的寿命都会比过去缩短许多。

日本街机排行榜 TOP10

名次	游戏名称	类型	厂商
1	德比赛马俱乐部 2000	赛马	SEGA
2	VR战士 4	FTG	SEGA
3	铁拳 4	NAMCO	FTG
4	机动战士高达 连邦VS.自护DX	ACT	BANDAI
5	太鼓之达人	MUC	KONAMI
6	CAPCOM VS. SNK 2	FTG	CAPCOM
7	POWER SMASH 2	SPT	SEGA
8	RACE ON	RAC	NAMCO
9	VR射手 3	SPT	SEGA
10	TIME CRISIS II	STG	NAMCO

注：第十名的确就是NAMCO于1997年推出的光线枪射击游戏《TIME CRISIS II》，真是不敢想象。

文：DARKBABY

理想者的温床——ENIX

ENIX的社名是英语Phoenix（凤凰）和世界上首台电脑Eniac（恩尼亚克）这两个单词的结合体。除了主营TV游戏制作外ENIX还从事杂志发行、玩具制造、电脑网络游戏推介，甚至还生产糖果和酱油。

ENIX是在日本游戏业界与SQUARE并称的RPG顶级厂商，因其看家大作《勇者斗恶龙》（以下简称DQ）创造了无数销售神话而深入人心。对于TV游戏业而言，ENIX的贡献并不仅仅是名作游戏，那些通过该厂商培养塑造的著名游戏制作人才是其伟大的象征：中村光一、高桥宏之兄弟、内藤宽、饭岛健男……这些人如今都遵循着各自的信念在游戏领域里扮演着极其重要的角色。

由福岛康博创立于1975年的ENIX原本是一家从事房地产评估和街头自动摄影机等业务的小会社，直到1982年初才开始着手PC游戏的运营。福岛氏当时采用的是欧美流行的创意买取方式——就是从社会上征集优秀创意进行推广发行（在当时游戏产业的萌芽阶段个人凭借一台个人电脑就能够从事开发工作，后来著名的GAME ARTS等公司最初都是由一台电脑起步的）。还是大学在读生的中村光一就是因在ENIX举办的第一届游戏创意比赛中脱颖而出才得以顺利步入游戏业界的。

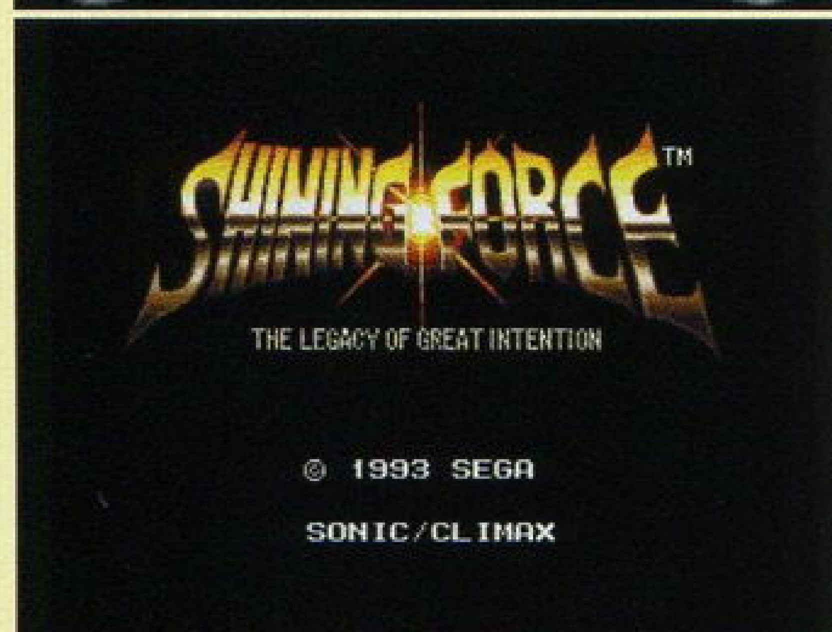
1985年末，在剧作家崛井雄二的怂恿下ENIX与任天堂签约为当时炙手可热的FC开发游戏。相比在加盟FC初期发展颇为坎坷的SQUARE，ENIX的首部作品就取得了巨大成功。从现在的角度难以想象总计销售了150万套的《DQ Ⅰ》从剧本策划到制作仅用了不到五个月的时间就完成；中村光一、高桥兄弟等后来成为业界健者的二十人团队的最豪华阵容。崛井异想天开地邀请漫画家鸟山明担任人物形象的设计并在《少年JUMP》上宣传造势，事实上《少年JUMP》这份巅峰时销量突破700万的刊物为"《DQ》系列"的成功作出了巨大贡献。这款游戏在借鉴欧美游戏风格的同时开拓了日式RPG的崭新道路，堪称里程碑式的杰作。

对于以前涉足PC游戏的ENIX来说，百万销量根本就是天方夜谭，之前销售成绩最理想的《森田将棋》约八万套的销量在PC游戏领域已经是值得夸耀的佳绩。面对着滚滚而来的金钱，福岛康博率领开发人员再接再厉于次年的1月26日将《DQ Ⅱ 诸神之恶灵》隆重推向市场，因通宵排队守侯而旷课怠工一时之间成为一种社会现象。240万套的销售数字令主机厂商任天堂刮目相看，不等合约期满就将优惠条件修改到与NAMCO等元老级厂商同等的水平。顺便提一下的是：在1987年末SQUARE的《最终幻想 Ⅰ》悄然问世，当时谁也没有想到这个游戏后来会成为挑战《DQ》RPG王者地位的最强有力的对手！



1988年2月10日推出的《DQ Ⅲ 传说的终结》成了日本本土销量最大的第三方开发的FC软件。正如标题所显示的那样，这不但是所谓罗特三部曲的终结，更是中村光一等梦幻组合的绝唱。独特的职业组合与脱略形迹的情节设定使之毫无争议地夺取了当年最佳游戏评选的魁首！《DQ Ⅲ》推出以后许多由ENIX一手栽培的优秀人才相继开始了独立发展的道路，除了中村早在1986年就创立的CHUNSOFT、高桥兄弟的CAMELOT、内藤宽的CLIMAX之外，十几家软件开发会社也先后成为业界的骨干力量。这些杰出人才的离去对ENIX的未来发展造成了极大影响，其损失绝对不是《DQ Ⅲ》















累计380万套的销量和1.4亿美元的纯利可以弥补的……



《DQ IV 被引导的人们》的推出与前作相隔了两年，ENIX对制作组进行了大调整，山名学、真岛真太郎等新人开始挑大梁。作为天空三部曲首作的《DQ IV》成为系列中受争议最多的一作；从笔者的角度来看采用多视点叙事手法的此作无疑是“《DQ》系列”最具有特色的：众多登场的角色紧扣着“被引导的人们”这个主题而展开情节，层次分明且蕴意深刻。针对不同角色的配乐也充分显示了音乐家杉山孝一的深厚功力，特鲁里克的诙谐、双子姐妹的活泼、战士的笨拙刻板……无不表现得淋漓尽致。虽然倍受争议、虽然处在FC主机的急速衰退期，《DQ IV》还是取得了310万套的骄人成绩。（中村光一的CHUNSOFT也参与了《DQ IV》的制作）

FC时代的ENIX虽然也推出过《北海道连续杀人事件》等其他软件，但由于《DQ》的耀眼光芒而被完全掩盖了。到了SFC推出时，游戏产业进入了一个神话般的鼎盛时期，无论主流的SFC还是尾追的MD、PC-E等主机都涌现了大批传世精品。ENIX及其关联会社也显示了旺盛的创作激情：对应SFC的第一款RPG是1990年末由内藤宽负责的RPG《阿雷莎》，高桥兄弟创立的CAMELOT为世嘉MD开发的“《光明力量》系列”深得好评。饭岛健男的PANDORA BOX也活跃在各大主机并开发了《ONI》等大量高品质游戏……不知什么原因在1991年整整一年中ENIX毫无建树；SQUARE却正是从这时开始了腾飞，《FF IV》、《圣剑传说》、《浪漫沙加》都出现在那个时期，使得SQUARE人气直逼KONAMI、ENIX等一流厂商。

1992年初QUINTET制作组的A·RPG《灵魂编织机》获得了《FAMI通》金殿堂的评价，采用吸取敌人灵魂以获得能力的奇特构思令人耳目一新，高难度的操作要求使该作品的销量只达到预期的三分之一。

1992年9月27日是一个绝对值得纪念的日子，阔别多时的“勇者现象”再度出现！虽然当天关东等许多地区都下着小雨，仍然无法影响玩家们期待《DQ V 天空的新娘》的热情。首批200万套很快被抢购一空，连带着SFC主机在该游戏推出前后的3月间就卖出了170万台。曾有一段时间国内外有过《DQ III》、《DQ V》孰为系列王者的争论，笔者是倾向于后者的。崛井雄二的哲学思想凭借着SFC的强大机能得到了完全诠释：故事的主角自幼随父亲四处寻找传说的勇者希望能找到打倒魔龙王的途径，其间经历了父亲被杀、幽囚十年等种种磨难后终于和童年时的伴侣比安卡结成夫妇，当他最后遍寻勇者不获时却无意中发现勇者居然就是自己的儿子……崛井意图阐述的思想就是：“刻意追寻的真理往往就在自己的眼前，而人们却时常将之忽略！！”PCM音源更将听觉效果提高到前所未有的水准，数十首配乐令人百听不厌。《DQ V》也暴露了ENIX在图像技术方面的落伍，除了角色尺寸、发色数等固有硬件特性外，其他地方相比FC几乎毫无进步，比较同时期CAPCOM有明显模仿痕迹的RPG《龙战士》充满动感的美丽画面简直是两个时代的产物！

1992年末SQUARE凭借着《FF V》的巨大成功开始在与ENIX竞争RPG王者的无形战争中占据了完全主动，无论在软件数量、品质、销量等方面都完全取得了优势地位，以至于被许多人称颂为“SQUARE的超任时代！”在SFC时代ENIX的成功作品还是相当多的：《四十六亿年物语》用奇想天外的方式给玩家上演了一幕生物进化的活剧；与TAITO合作的《玫瑰色的人生剧场》被誉为TAB游戏的典范；评价不高却极富内涵的《树帝战记》；QUINTET制作组A·RPG第二弹《盖亚幻想记》无论哪个方面都可圈可点；至于育成AVG《J计划 神奇少年皮诺》则堪称育成类游戏的顶峰之作。玩家用亲自培养的机械少年皮诺打倒罪恶宰相救出公主，极富成就感，游戏中处处凸显了ENIX式的黑色幽默，回忆起皮诺在大剧场里的独唱、向公主献花示爱等等场景，笔者的思绪不禁又回到了那难忘的岁月……A级调教师的记录至今引以为豪！

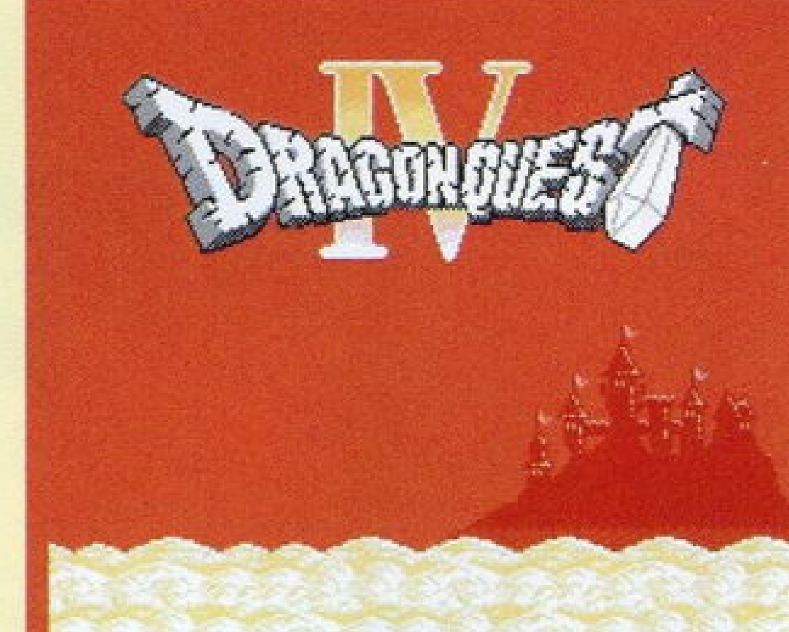


1995年3月11日，在任天堂的大力撮合下由SQUARE和ENIX破天荒地联合制作的32M超大作《时空之旅》上市，在该作品中崛井雄二和坂口博信的理念得到完美结合使之堪称不朽！之后在SFC晚期的那段时间内ENIX虽然也有《神秘的约柜》、《天地创造》等大作发售，但比之SQUARE的八面威风只能徒呼：“既生瑜何生亮”。作

















为年末商战压轴戏的《DQ VI 幻之大地》开局意外的冗长令很多玩家产生了失望，不过中盘以后情节却突然一转，使人欲罢不能。崛井试图描述人物对自身的反思来表达矛盾复杂的心理变化，在某种程度上芭芭拉与米藜尤两个女性角色比主角性格刻画得更为生动鲜活，本作是"《DQ》系列"在心理方面着墨最多的一作。1996年推出的由TRI-ACE制作的《星海传说》成为了ENIX在SFC主机上最后的原创大作，至于那个根据日本古代神话改编的2D横向清版式的ACT《勾玉传说》发卖中止则成为了一些玩家永远无期的悬望。

因SQUARE加盟索尼PS后业界局势随之巨变，ENIX还是如期加盟了任天堂新主机N64并宣布制作《J计划2》。虽然说《J计划2》本身的品质颇高，但在首发游戏的选择上却犯了战略性错误！在N64这样一台鼓吹3D且卡带容量极其有限的主机上推出一款应该以2D动画为卖点的游戏实在是未显其长先暴其短，其结果是ENIX和任天堂都寄予厚望的这款软件只卖出了3万套。在1997年N64冰河期推出的由财宝公司代为制作的《前进 闹事者》更是只卖出了1万多套。迫于巨大的财政压力和SQUARE的积极奔走劝说下，ENIX终于在1997年初同时加盟了PS、SS并宣布《DQ VII》将登陆PS平台。为了向多年栽培的任天堂表示歉意，福岛康博亲赴京都向山内溥说明原委并取得谅解。SCEI前社长德中晖久在ENIX宣布制作PS版《DQ VII》后用"头上有青天"来形容其意义之重大。



成为上市企业后的ENIX坚定地秉承着只为主流机种开发软件的原则，在给世嘉SS开发的《七风岛物语》等游戏销路惨淡后果断将之抛弃。ENIX加盟任天堂GB掌机开发行列并在1998年秋推出了《DQM》为任天堂的新型掌机GBC保驾护航。《DQM》将《DQ》与《口袋妖怪》两款超大作的精髓加以有机融合，聆听着耳熟能详的历代《DQ》主题音乐并绞尽脑汁地对怪兽进行捕捉、融合、交换。如此极具趣味性的设计加之《FAMI通》编辑部组织的通信对战比赛推波助澜，使得该游戏取得了380万套以上的惊人销量！可观的收益让ENIX高层充分意识到了掌机市场的潜力而加大了投入力度。（题外话：在日本游戏业界《DQM》被戏称为诅咒的游戏，原因是在1代开发即将结束时某主程序员因心律不齐暴毙，2代的主程序员又因车祸而死亡导致了男性版本延期数周。当然这些插曲应该纯属巧合……）

采用策划委托制度的ENIX本社除了真岛真太郎等组成的约30人的《DQ》核心团队外并没有其他的软件开发机构，它通过代理中小厂商的游戏来达到降低风险和经营成本的目的。进入PS时代后ENIX抛弃了QUINTET等一些产品销路不佳的协作厂商（制作了《天地创造》等名作的QUINTET在被ENIX断绝往来后陷入绝境，1999年曾发生过数十名FANS前往ENIX总部请愿的趣事），重点扶植的TRI-ACE制作的游戏为ENIX增添了新的亮色，《星海传说2》、《女神侧身像》(VALKYIRE PROFILE)这两款游戏无论口碑、销量都属上上之选。《女神侧身像》以充满悲剧氛围的北欧神话故事作为基准，错综复杂的情节配合着流畅爽快的操作将ENIX一贯追求的游戏性发挥得淋漓尽致。生存与死亡在这个游戏中是如此充满了诗意、凡人与神之间又是那样的休戚相关。可以这么看：《女神侧身像》将玩家对ENIX的疑虑完全打消并为《DQ VII》的热卖打下了扎实基础。



具有很大讽刺意义的是，可能是全系列最失败的作品《DQ VII》却创造了新的销售神话。借助着巨大的广告攻势和人们悬望已久的心情，这款与前作相隔了整整5年的新作以410万套的销量夺得了PS主机销量冠军的宝座。挚爱这个系列的笔者抱着平常心将这款游戏打穿了两遍，面对着这么一个无论音乐、画面还是情节几乎一无足取的跨世纪大作真是百感交集！在PS2开始流行的年代居然还出现那样低劣的CG动画，只要是思维正常的人都不会相信是刻意所为，历代在音乐方面都倍受好评的《DQ》在本作也完全没有发挥CD音源的长处，情节方面到处充斥着三言二拍式的劝善除恶，令人昏昏欲睡。《DQ VII》惟一让我感动的情节却是在结尾时成为渔夫的主角在撒网时无意中网到了生活在遥远某个时代的好友的石板信，咀嚼这久历岁月不变的友情实在感触良多……

TV游戏业进入了前所未有的混沌时代，曾经风云一时的SQUARE、世嘉等都陷入了困境，而ENIX则凭借着与索尼、任天堂等硬件厂商的良好关系独善其身。目前PS2和GBA两大主流硬件是ENIX全力投入的方向，极度微妙的局势使本多圭司等新领导层至今无法确定维系社运的超大作《DQ VIII》将投放什么平台。任天堂与ENIX有着十多年的提携眷顾之恩，特别是1999年初ENIX社内民意大调查时包括现社长本多在内近70%员工认为最值得钦佩的游戏厂商为任天堂、而制作出《塞尔达传说64 时之笛》那样伟大的游戏是很多员工的心愿。至于索尼PS2的市场优势也是ENIX绝对不能漠视的……加上"《DQ》系列"在欧美知名度不高注定了新作将在PS2和NGC两者中在本土取得优势地位的主机上登场（目前看来似乎PS2的希望最大）。

ENIX已经逐渐远离了游戏业的舞台中心，但它巨大的影响力已经泽及整个日本业界。据统计目前出身于ENIX的社长级人物有32位、本部长级有114位……对于我、对于广大的玩家来说，《DQ》的内在质量可能已经并不重要，其伟大的象征意义是时时唤起我们那颗渐已老去的Game心。

虽然：伊人已略形憔悴，我独怜之！

后记

ENIX特有的软件体制使之几乎立于不败之地，但相对的缺乏技术和人才的蓄积使其规模的扩张必然受到限制。《DQ VII》已经充分暴露了ENIX技术力滞后的弊端，即使最新公布的PS2《星海传说3》在技术比之SQUARE的《FFX》也并无见长之处，新近看到一个名为《FEAR》的超恶心AVG游戏真难以将之与推出了《天地创造》、《J计划》等清新作品的ENIX划上等号。目前最大的谜团是《DQ VIII》将最终花落谁家，可能产生的影响将极其深远……

文：SOUL

最终幻想XI

网络游戏在世界范围内不断升温，而在线游戏一直也都是PC GAME方面的强项，但是这几年来，随着网络技术的一步步成熟，家用机方面的网络游戏也奋起直追。在这方面打响头炮的自然就是SEGA SONIC TEAM的《PSO》（目前已经开始向PC界进发）。



PC界最成功的在线RPG是《EVERQUEST》（《永恒的任务》，由SONY公司发售）和《Ultima Online》。

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2001年12月26日发售		未定
DVD-ROM	对应杜比5.1声道音响系统		

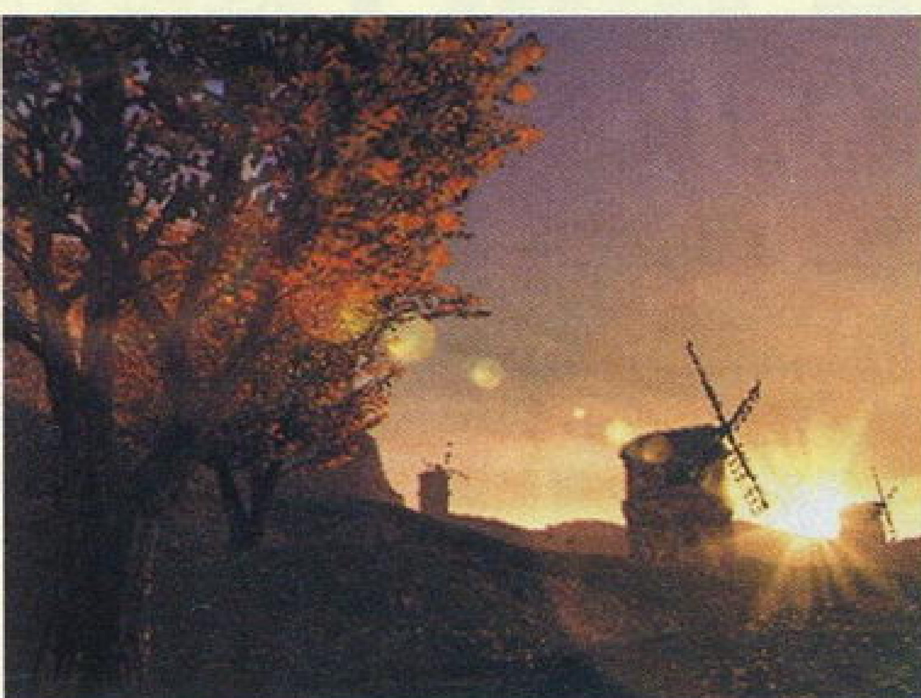
SQUARE致力推行“PLAYONLINE”网络计划已经快两年了，现在终于要将计划付诸实施。这次行动的主体就是冠以SQUARE的招牌之作“《最终幻想》系列”名称的《最终幻想XI》（以下简称《FF XI》）！！

随着游戏开发度的一步步提高，游戏的各方面细节也越来越明朗。到底《FF XI》会是个什么样的游戏呢？

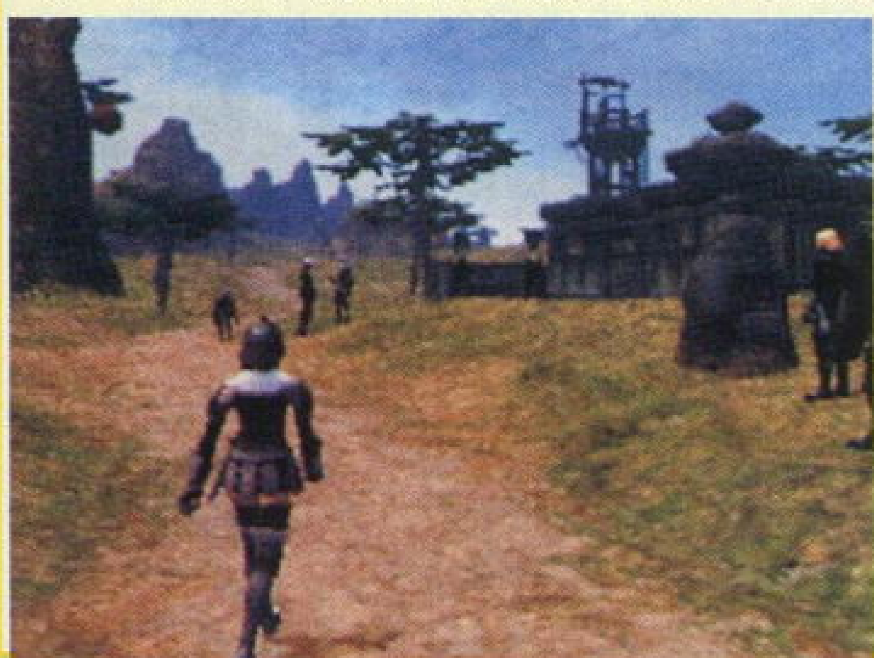
FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI

在假想的空间中进行冒险，让我们再次关注在线游戏。

所谓《最终幻想XI》



《FF XI》是“《最终幻想》系列”多人参加型网络RPG的第一作，玩家可以通过PS2的互联网连接功能，将自己定义为网上假想世界的一个居民，在《FF XI》游戏里，存在着多个世界，每个世界都可以容纳数千个玩家同时进行游戏。玩家不但可以在假想世界中进行冒险，也可以和这里的其他玩家进行聊天等交流活动。游戏将于2002年春（原来的预定时间为2002年3月）开始正式运作游戏，而今年的12月份，游戏会开始进行《FF XI》的β测试。所谓的β测试，就是由原制作厂商从消费者群（最终用户）中募集出部分人对软件进行的综合测试。PLAYONLINE本身早已在今年的9月1日就开始进行β测试了，PLAYONLINE是一项综合的网络服务，提供包括游戏、漫画、杂志、聊天、信息等等在内的服务，《FF XI》将是PLAYONLINE的主要服务功能之一。



关于标题图与LOGO图

《FF XI》的插画由野村哲也绘制，而标题图案仍是由天野喜孝负责。

《FFXI》STORY

这是一个剑、魔法与技术交织在一起的美丽的世界——瓦那·迪尔（ヴァナ・ディール）。

过去在这个世界上，信奉光的人类和信奉暗的魔物之间发生了一场大战。

那是一场围绕着万物之源水晶的生死之战。





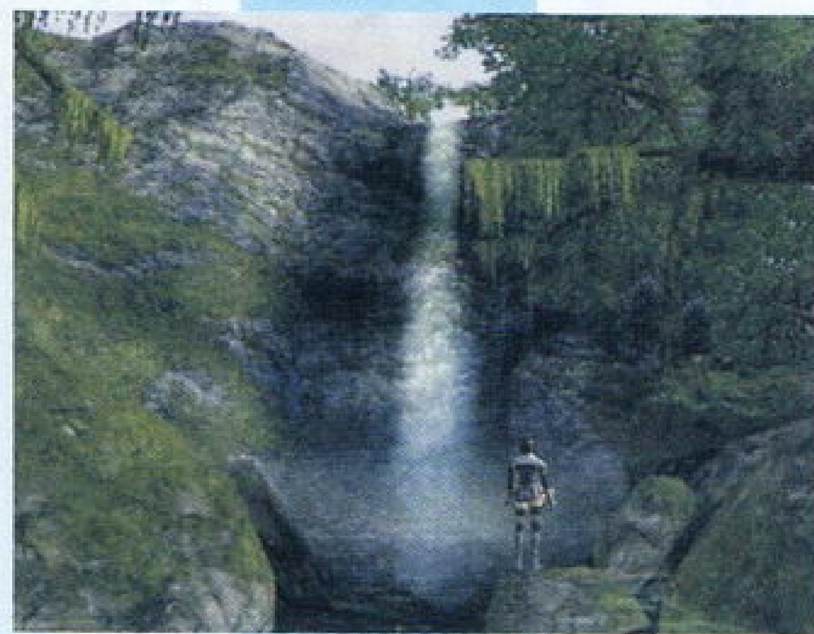
美丽的城镇被魔物们破坏了，大地、水也被污染了。不久，人类获得了一点点微弱的优势，最终成功击退了魔物的攻击。人类重新获得了和平。

但是从那以后20年过去了，就在人们逐渐忘记了那场战斗的时候，邪恶再次袭卷瓦那·迪尔。

这全都是因为对水晶力量的追逐所致……

剑与魔法与技术混和的世界——瓦那·迪尔

《FF XI》给玩家带来的幻想游戏世界就是瓦那·迪尔。这里有众多大规模的大陆和国家存在，也有着各种各样不同的种族生活于这个世界中。玩家可以通过 INTERNET 连入《FF XI》游戏，作为幻想世界的一员，成为瓦那·迪尔历史的缔造者之一。





▲利用 PS2 的机能表现出来的美丽的瓦那·迪尔世界。

加入《FF XI》的世界，首先就是要创造一个自己在游戏中的分身。《FF XI》中角色的创造自然是可以选择自己所属的种族的，其后还可以选择自己的性别、名字、体型、及其他各项详细的设定，玩家可以根据自己的喜好创造一个有个性的角色。

另外，《FF XI》将会采用经过改进的《FF V》的“职业系统”，不过目前还没有进一步的情报公布。

HUME 族介绍

HUME 是瓦那·迪尔众多种族的一种，HUME 是取自英文单词 HUMAN 的近音，HUME 种族是能力比较平衡的种族。

在《FF XI》中，即使是同一种族，其造型也可能是千变万化的。以 HUME 来讲，首先是性别不同就会有截然不同的外形，其次脸部、体型的不同等选择就足以让 HUME 一个种族有足够多的造型变化，这还不算各角色可以装备的道具会对外形所产生的影响。





▲HUME 族女性的造型，头上还戴着头盔。



▲一个典型的胡子酷哥，脸部是不是让你想起了御剑平四郎？



▲没有戴头盔的 HUME 族女性，腰部还佩着剑。



▲HUME 族的年轻男性，金色长发已经是美形男的注册商标了。

与瓦那·迪尔的居民进行交流

《FF XI》与“《FF》系列”的最大区别就在于你可以在游戏中见到其他的玩家。玩家之间的交流将是《FF XI》的重头戏之一，因此对游戏中交流系统的设定就很关键，从文字的输入到显示等方面 SQUARE 都是下了功夫的。不过要进行这样的交流，就少不了 PS2 键盘的配备。另外，各国的人怎样进行交流也是重要的课题之一，现在可以肯定的是，《FF XI》将会对应日英语言的简单互译。

NETWORK

TAGET

这个图标表示玩家正在和谁谈话，右下角会相应显示出对方的状态资料。

PARTY

玩家本身的基本资料，如果和其他玩家组成队伍的话，这里就会显示出整个队伍的基本资料。

信息窗

这里放的是谈话的内容，文字用黄色显示的部分表示是正在输入的文字。

也会有大量的 NPC 登场

《FF XI》的世界中也会有许多由电脑操纵的 NPC 存在，和这些 NPC 交流可以得到很多有用的情报，比如当地的基本情况、和冒险有关的基本常识等，在玩家决定外出旅游时，就一定要注意先向这些 NPC 打探一切情报。可以说 NPC 的存在就是为了帮助玩家更顺利地进行游戏。

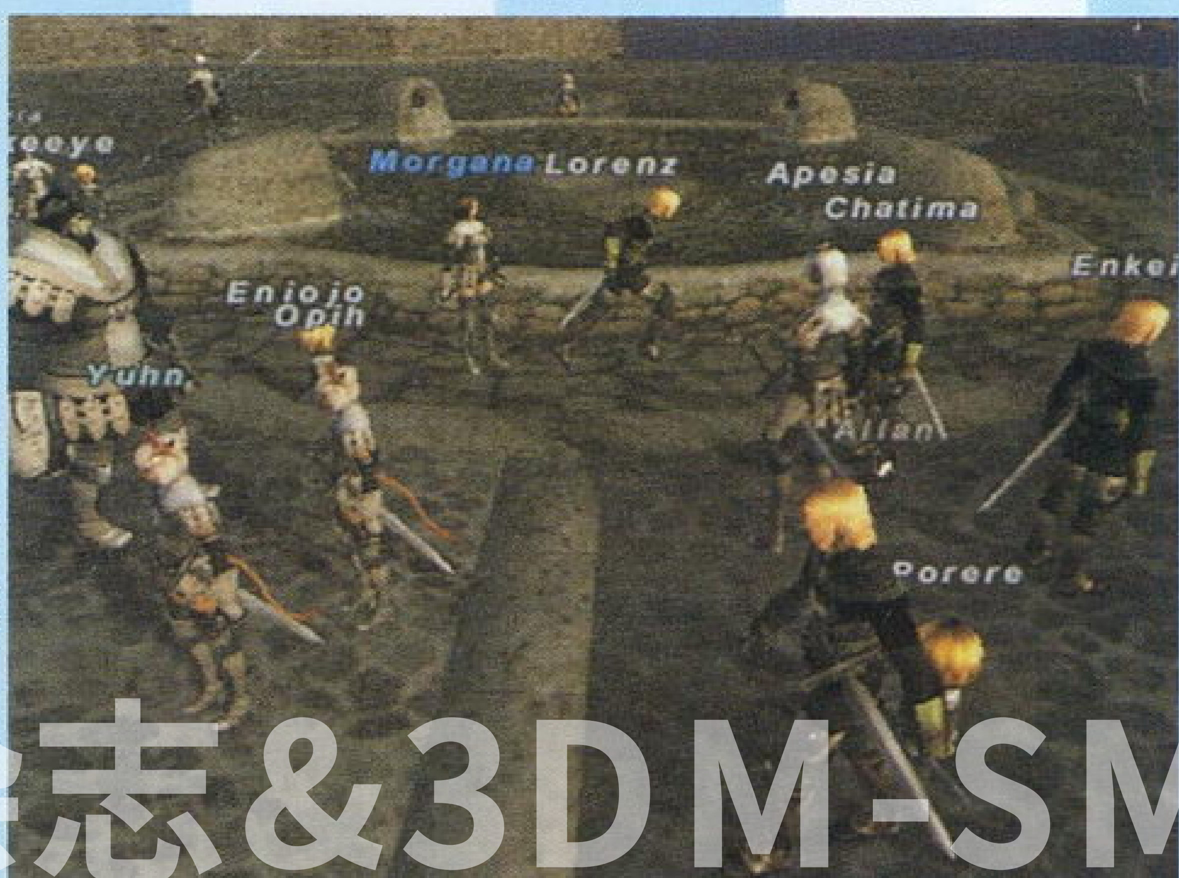


▲一个叫做“FLYING AXE”的角色，他属于一种体型巨大的种族。虽然外表威猛，但却能很亲切地向玩家提供信息。

多人进行的游戏

网络游戏最大的魅力自然就是多人游戏，在这个虚拟的世界里，玩家却可以真实地感受到其他角色也活生生地和自己一起战斗。和一些流行的 PC 网络游戏相同，游戏中各角色的名字都会直接显示在角色的头上。

在《FF XI》中，不但玩家可以单独行动，游戏也非常注重组队战，组成队伍进行亲密合作使网络 RPG 更具乐趣。这也是目前网络 RPG 的发展方向。



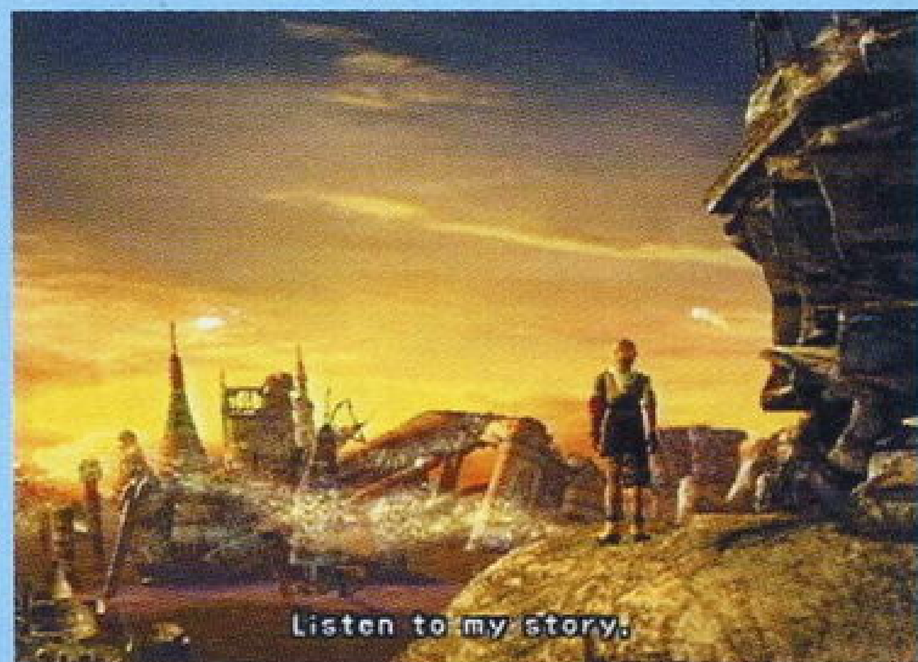
▶名字的显示方面，在远处的角色所显示出的名字会很淡。名字的颜色也会不同，同一组的队员的颜色会是一样的。

FINAL FANTASY X

国内外玩家最好的英语教材——英文版《FFX》即将登场！

PS2	SQUARE	RPG	1人
	预定2001年12月26日发售		未定
DVD-ROM	对应杜比5.1声道音响系统		

史上最强的RPG！然而由于语言的问题，相信有不少人痛下苦心地忍耐，坚决不玩、不看日文版的《FFX》，现在这样痛苦的日子终于熬到头了，SQUARE的美版《FINAL FANTASY X》(以下简称《FFX》)的开发进展顺利，现在已经定于12月26日登场，比原来预定的发售日又提前了一周！看来《FFX》也加入了美国圣诞节黄金档期的竞争，它势必对美国新发售的两台主机：XBOX与NGC造成一定的冲击。





21世纪初最引人注目的RPG自然非SQUARE的《FFX》莫属，首次加入的语音所带给玩家的投入度非以往的“《FF》系列”所能比拟。但同时，加入了语音也让游戏的美版制作更为困难，不再像以往的作品，只需要在文字方面做功夫，这次的美版制作还要涉及到配音这一块领域。尽管这次的美版移植难度是《FF》史上最高的一次，但相较之经以往美版《FF Ⅷ》及《FF Ⅶ》的移植速度（都是在日版发售半年以后才出美版），《FFX》的移植时间反而比以前花得更少了，进度不可谓不快，这与SQUARE抢占圣诞节的游戏黄金档期有很大的关系。



美版PS2市场发展极为迅猛，虽然日版PS2发售已经有1年半多，但总出货量才690万台（截至2001年10月份数据），而美版PS2（2000年10月26日发售）只用了1年的时间就达到了855万台的出货量！因此SQUARE对美版市场的重视也将达到史上最高，希望美版《FFX》能在让SQUARE再展往日雄风！

配音

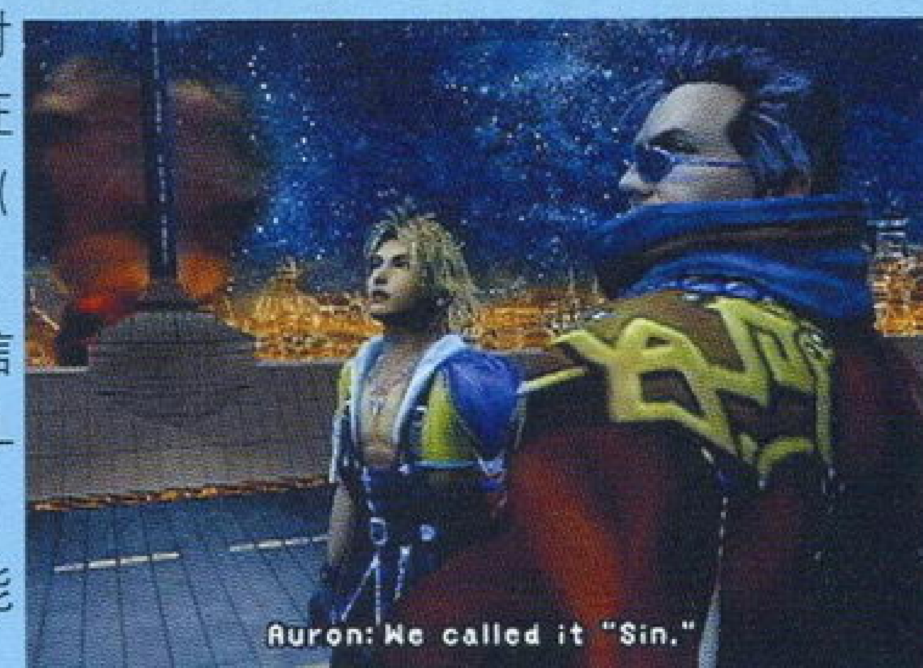
“《FF》系列”要加入配音，自然会对配音的质量严格要求。对角色个性的把握要求绝对到位，日文版中为泰达配音的森田成一和为尤娜配音的青木麻由子都成功地做到了这一点，在SQUARE的制作下，相信英文版的《FFX》不会让欧美玩家失望。在英文版的《FFX》中，泰达（Titus）那种年轻气盛、大大咧咧的性格，将由美国演员James Arnold Taylor用自己的嗓音进行全新的演绎；尤娜（Yuna）那种温柔、纤弱，但又内心坚强的性格将由美国演员Hedy Burress演绎。





其他角色方面，瓦卡（Wakka）配音将会带有加勒比海的口音，同时他的各个同胞也都同样带有这样的腔调；露露（Lulu）的配音的主要特征是冰冷和沙哑；琉库（Rikku）是充满了好奇和急性子的嗓音；基玛力（Kimahri）自然是要么是一言不发，要么是低沉的声音。

游戏除了语言方面以外，基本上会和原来的日文版完全相同。相信用我刊曾经制作过的日文版保存级攻略同样能够玩转英文版的《FINAL FANTASY X》。



即使是玩过日文版《FFX》的人也可以再试着玩一次英文版的《FFX》，毕竟《FFX》的剧情并不是玩一遍就能够深刻体会到的，更何况现在是用另一种语言来表述的《FFX》。

系统



↑去掉了原来的ATB系统，新的SHPERE系统获得了一致的好评。



↑精致的系统，具有极高战略性的系统设置，能够让你玩味再三。

诸多《FFX》的关键名词的英文曝光！

SIN	辛
ZANARKAND	大都市——扎那尔港多
BLITZBALL	闪电球
YEVON	艾本教

可以看到召唤兽的名字了，是不是可以翻一下词典，查一下召唤兽的来历了？

←最受好评的随时换人系统，让每个角色都可以充分发挥自己的特长，再也不会像以前的《FF》一样，总是只能培养几个角色。

《FFX国际版》！？

有情报指出，《FFX》将会于2002年1月31日发售日版的国际版，大家都知道，当年在日本发售的加入了诸多新要素的《FF Ⅶ国际版》获得了相当大的成功，事隔“两代”，《FF Ⅷ》和《FF Ⅸ》都没有发售国际版，而这个全新的PS2上的第一作《FF》的国际版相信会让不少暑假时没有购入《FFX》的人心动。据悉，《FFX国际版》将会增加一些让《FFX》更完整的东西，而游戏也极有可能改为英语配音加可选的英日文字幕显示，总之让人极度期待。

真正全多边形的《FINAL FANTASY》的世界！

杰克和达斯特
旧世界的遗产

推荐报道第二回

为了配合PS2年末大作《杰克和达斯特 旧世界的遗产》（以下简称《jak》）的发售，SCEI举办了一项惊人的促销活动，从11月16日起将在日本各地免费赠送**30**万片游戏的试玩版，玩家只要到日本各大游戏专卖店索取即可，由此可见SECI对这款作品的重视程度。说来也并不奇怪，《jak》的开发商正是SECI旗下的强力制作公司Naughty Dog（顽皮狗），由他们在PS上制作的“《古惑狼》系列”早已经被全世界广大的玩家认识和接受。现在Naughty Dog又将在PS2上大展拳脚，《jak》就是他们在PS2推出的第一款游戏，能否再次受到玩家们的欢迎呢？让我们拭目以待吧。

PS2	SCEI	ACT	1人
	预定2001年12月20日发售		未定
DVD-ROM	未定		

DAXTER

JAK最要好的朋友，但是由于受到了DARK ECO的诅咒而变成了一只土拨鼠，为了能够重新变回人形DAXTER和JAK一同来到了MIST岛上。

JAK

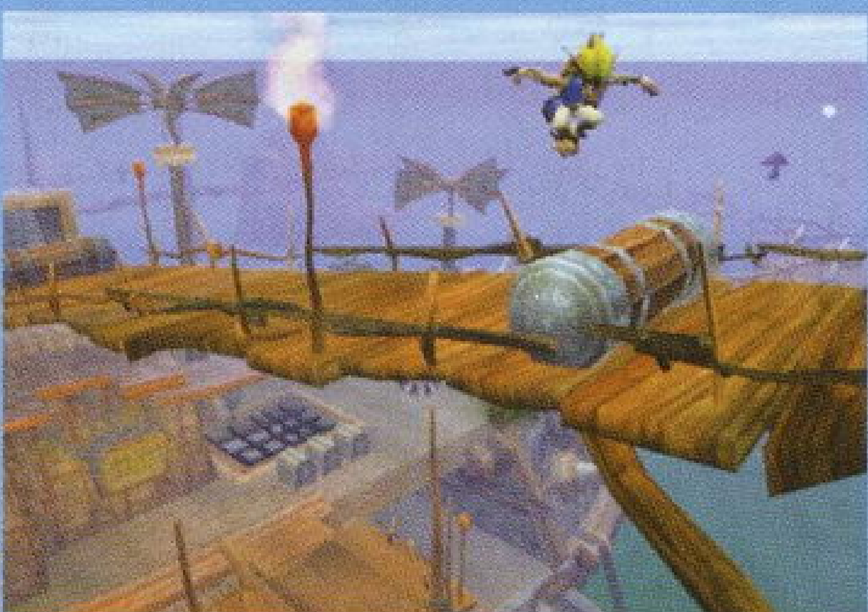
游戏的主角，是一位喜爱冒险的少年，拥有一身不凡的身手。JAK还有一种超人的本领就是利用神秘之石ECO的力量使自己的力量变得更加强大，这次冒险的舞台是一座叫做MIST的神秘岛屿。

体验版试玩报告

动作丰富的JAK

游戏的一大特点就是丰富流畅的动作，JAK和DAXTER需要在岛上破除很多机关，消灭许多稀奇古怪的敌人，这些都需要配合大量的动作才能完成。

CHECK 1 按下R1或者L1，就JAK就可以跪下，而在移动中按下R1或者L1就可以利用翻滚来进行闪避。连续按下两次X键可以进行二段跳跃，□键可进行攀爬，配合各种机关还可以再做出很多腾空动作。





CHECK 2 和敌人战斗也是游戏中很重要的一个环节，□键可进行普通攻击，而○键则可进行旋转攻击，这很容易让人联想到《古惑狼》。JAK也可以在空中或者跳跃时攻击各方位的敌人，游戏的自由度很高。



CHECK 3 为了解开各种谜题，JAK需要时常观察周围的环境。利用△键游戏会切换到第一视点，R3则可进行任意观察。

交通工具

JAK要在广大的版图上不断地前进探索，自然会遇到很多艰难险阻。游戏途中JAK可以获得很多种交通工具，从厂商的资料来看已经有蓝色大鸟和一种被称作“A-Grav Zoomer”的交通工具，JAK和DAXTER的长途跋涉就要依靠它们了。





重要的道具

神秘的MIST岛由大大小小数十个部分组成，游戏中会出现卡通式的2D地图，上面很形象地标明了JAK要去的位置。试玩版只是其中一个极小的区域。

POWER CELL

游戏中会出现一种被称为POWER CELL的道具，这是JAK必须要找到的，而JAK来到小岛上的任务就是要搜集所有的POWER CELL。每找到一颗POWER CELL，JAK和DAXTER两人都会欢呼庆祝。







ORG

小岛上有很多宝箱，打破它们就可以得到额外的道具ORG，搜集一定数量的ORG就可以换取一条性命。这种设定在最早期的FC上都已经出现过，堪称经典游戏设定。



铁箱

在每一个区域都隐藏着七个神秘的铁箱，只要JAK将它们都找出来就可以换取一颗POWER CELL，相信这就和游戏的完成度有很大的关系。





游戏中的场景相当的丰富，让人心旷神怡，巨养眼。

文：D·S

浪漫的回忆在继续演绎着爱的传说……

ときめきメモリアル3
～約束のあの場所で～

心跳回忆 3
在约定的那个地方

PS2	KONAMI	SLG	1人
	预定2001年12月20日发售		272格
DVD-ROM	对应USB鼠标		

回忆开始于一棵树，凝聚于一座钟，延伸于被称为“传说之坂”的地方（日文中的“坂”是指斜路）。在《心跳回忆3》的故事中，青葱市里的青葱高校内就流传着一个关于这条斜路的传说……

私立青葱高校鸟瞰图

棒球场

教学楼

廊下

教室

女社

传说的坂

男社



建在小山丘上的，私立青葱高校……
由山丘通往山脚的，并不只是一般的上学路
还有一条现在已没有人经过的旧路。
有一所仍然屹立在旧路入口的，
被称为“男社”的古旧神社。
那是，为了与兴建在学校内的“女社”遥遥相对
而建立在那个地方的。
此后，在连接两座神社的途中，
有一条流传着美丽传说的斜路存在。

在命运选定的那一天，樱花飘散的时候为爱盟誓而在一起的二人将永不分离。”

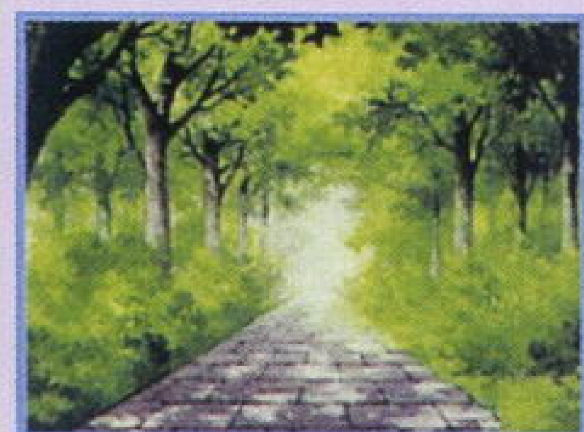
这就是，青葱高校内流传的“坂之传说”了



约定的地方是……传说之坂

登场角色全接触

自从1994年开始，KONAMI就为游戏界带来了一种全新的游戏类型——美少女恋爱育成游戏，尽管以前也有类似的作品出现，但都因为系统和剧情还不够完善而一直没有在玩家群中形成一股风潮。可是当具有里程碑意义的《心跳回忆》同玩家见面之后，这股潮流便一发不可收拾，直到今天美少女恋爱育成游戏已经发展成一个体系庞大、结构复杂的群体，拥有相当数量的“死忠FANS”追随，再配合由游戏衍生出来的周边产品，可以说在日本，美少女恋爱育成游戏已经成为一个产业，每年为游戏开发商们带来上百亿的利润。



再看国内的情况，因为语言上的障碍，这种类型的游戏很难得到玩家的认同，如果对游戏的人设还比较感兴趣的话，也许还能玩上一两个小时，但由于不了解剧情，很快就会觉得比较沉闷，再也无法将游戏进行下去。但是某些精明的游戏代理商却看准了这个商机，汉化了著名的美少女恋爱育成游戏推向国内市场。在能够了解故事的基础上，当然许多玩家便趋之若鹜地投入这种类型游戏的怀抱，在游戏中感受日式游戏对于感情刻画的细腻描绘，深陷其中往往不能自拔，再加上这种类型的游戏与生俱来就带有一种强烈的“角色代入感”，很多玩家都能够在游戏中找到自己的影子，《心跳回忆》就是这样在国内火起来的。



当TV GAME界进入新世代主机大战时，担负着TV GAME界美少女恋爱育成游戏No.1地位的“《心跳回忆》系列”当然扮演着同类型游戏当中最重要的角色，许多中小型游戏开发商都希望看到KONAMI这一次该怎样做，当KONAMI公布人物角色设定之后，业界为之哗然，平淡无奇的角色让许多制作同类型游戏的人员都感到不能接受，这难道就是KONAMI所宣传的“新世纪恋爱育成游戏”吗？当第二次公布宣传片之后，许多人才意识到自己错了，因为《心跳回忆3》就像一张圣洁的白纸，任何人都可以在上面描绘属于自己的“心跳回忆”……







牧原優紀子

Yukiko Makihara

脱离了青梅竹马传统设定的新女主角

牧原优纪子

生日：1986年9月11日
星座：处女座
血型：O型　身高：158cm
趣味：制作甜点、占卜
喜欢的东西：蛋糕、动物

作为《心跳回忆3》的女主角，她是个有点内向却心地善良的女孩。现在虽然是个受欢迎的女孩，但在初中时代却是一个不起眼的人。升上高中后改变了自己的形象，对她个人来说看来还颇为有效呢，但同时外形的改变也带来了她性格上的转变。





相沢ちとせ

Chitose Aizawa

喜欢相声、流行情报的少女

相泽千岁

生日：1986年6月8日
星座：双子座
血型：A型　身高：161cm
趣味：追逐潮流、潜水、旅行
喜欢的东西：快餐

与不太注重潮流情报的牧原优纪子是一对非常要好的朋友，同时也是一个活泼开朗的女孩，相信会在她身上打听到不少情报吧？她对英语很有兴趣，还打算出国留学，看来并非一个普通的乐天派女孩。与其他女孩不同的是，她带有关西口音。





河合理佳

Rika Kawai

在可爱的面孔下却是个麻烦的女孩

河合理佳

生日：1986年5月11日
星座：金牛座
血型：B型　身高：155cm
趣味：机械工作、动漫画、制作游戏
喜欢的东西：薯片

不注意观察只是觉得她是一个平凡的女孩，但其实是一直为“科学之道”努力的人，被了解她的人称为“Mechatronic 娘”！她制作出来的机械不论大小都能够海陆空同时使用。而她可爱的面孔当遇到大难题时，也会强颜欢笑，不愿意让别人看到她懊恼的样子。

NEW CHARACTER





御田万里

Mari Onda

拥有校内第一美丽容貌的女孩

御田万里

生日：1986年8月14日
星座：狮子座
血型：AB型　身高：168cm
趣味：绘画、社交舞、摄影
喜欢的东西：高级冰淇淋、舞台

御田万里的母亲是舞台演员，父亲是电影导演，出身于艺术世家的大小姐。虽然平时言谈举止中带有高傲的气质，但其美丽的外表令不少男生甘愿拜倒在她的石榴裙下。而御田万里自己则是在父母的反对下入读青葱高校的，这当中究竟有什么原因或秘密呢？





橘　恵美

Emi Tachibana

现在的大和抚子也要战斗起来

橘惠美

生日：1987年2月6日
星座：水瓶座
血型：A型　身高：162cm
趣味：书法、插花、滑雪
喜欢的东西：生八桥（关西地区出产的甜点）、所有日本武道

橘惠美是一位经常面带微笑，性格温柔文静、略微有点成熟女性味道的女孩。平日喜爱日本传统文化的她，总是对武道有一种特殊的感情。除了年幼时在祖父的影响下学习合气道之外，对其他各种日本古武术都非常有兴趣，但这些从她的外表上是绝对看不出来的。





神条芹華

Serika Shinjo

那冷傲的视线将投向哪里……

神条芹华

生日：1986年4月18日
星座：山羊座
血型：A型　身高：164cm
趣味：午睡、摩托车、魔术
喜欢的东西：黑咖啡

神条芹华是一位冷傲中略带叛逆个性，充满神秘感的女孩。神出鬼没的言行令别人根本无法琢磨她的想法，然而根据校内的传言，了解到她背后隐藏着巨大的秘密。以她言行上有时候那种“男孩子的性格”，相信能够吸引不少女玩家的目光吧（U-U！）。

系统大革新

时间设定系统——平日与休日

这是《心跳回忆》系列的核心系统之一。在高中3年的漫长（？）时光当中，玩家除了那"天生的使命"（笑）之外，当然也要为今后的生活作好打算，必须的技能当然只能在学习中才会获得，另外为了能够保障"使命"顺利完成，也需要有选择地提高自己的各项技能。时间设定中的"平日"自然就是提高技能的大好时光，而"休日"也就顺理成章地变成完成"使命"的难得机会。下面根据游戏中的具体情况，将详细介绍"平日"和"休日"中玩家所要了解的内容。

平日

首先根据现时日本的教育制度规定，学生每周在校学习的时间采用5日制，而游戏中也遵从这种制度。"平日"共有5天，即是说比以前的《心跳回忆》系列"每周多了一天时间给玩家自由支配，可以选择同女孩约会或进行其他的事情。



↑玩家可以从游戏中的菜单画面中看到各项能力值的等级。



←在"平日"里，玩家可以提高自己的各项能力LEVEL。

与学科有关的四大能力值包括：文系、理系、艺术和运动。由以往的数值改成了LEVEL计算，而前作以往隐藏的"归宅部"（没有参加课外活动的意思）却变成了新数值。另外"杂学"和"容姿"这两项被分离出来，合并到其他系统中了（详见后面介绍）。

休日

以往前作中每周只有一天或假期才出现的"休日"里，除了继续"死读书"之外，当然是找女孩约会了。而在《心跳回忆3》当中，则把"死读书"改成"学科预习"，但不知道对今后一周的学习产生怎样的影响。另外转自原来"杂学"的新系统"趣味"也会在"休日"中出现，玩家可以用得到的道具，来布置自己的房间或购买一下自己的私人物品。

↑可以选择进行"学科预习"。

→种类非常丰富的道具，玩家可以自由选择。

约会系统更加拟真

最令"心跳FANS"激动的就是与女孩的约会了吧。比起前作，《心跳回忆3》对于约会系统的设计更加考究、更加拟真，改良了许多"心跳FANS"曾经提到过的不足之处，并加入了许多崭新的元素，务求满足玩家完成"使命"时的成就感。

约会地点大增

由于采用DVD-ROM作为游戏媒体，大容量带来的好处之一就是使《心跳回忆3》中的约会地点暴增至25个，而且还有一些隐藏的约会地点并没有计算在内。那些隐藏地点是否会像《心跳回忆2》中设计的那样，只有跟某个女孩的好感度到达一定程度之后才会出现呢？又或者引发出什么特殊EVENT之后呢？





↑→丰富的约会地点选择让FANS大呼过瘾。

终于可以换衣服了

以前主角各项基本数值中的"容姿"在新作中变为"服装系统"。在主角赴约会前，可以选择符合玩家审美情趣的服装。只要搭配得当就没有问题，但是如果玩家是一个从来都不修边幅的人，可能……另外相信一些特别的服饰搭配在约会中会起到事半功倍的效果，究竟如何选择，这可是一门学问喔！

GOOD





SO BAD





两种不同的服装搭配在约会有着截然不同的效果，神奇啊！

会话中有更多的选择

以往前作当中，角色之间的对话只有3个选择。而《心跳回忆3》的会话内容，会随着主角能力的提升以及与女孩之间的关系作出近乎无限的变化，并且连续性加强。不同的选择结果不只是表现在回答方式上的不同，而是触发今后一系列特殊事件出现的前提条件，因此请玩家千万不要忽视角色间会话中选择的重要性，当然这也相对提高了该游戏对国内玩家日语水平的要求。另外约会中会话开始前主角可以自由选择谈话的话题，这种高自由度在同类型美少女恋爱育成游戏中是不多见的。


←在约会中选择会话的话题。


→竟然有4个对话选择肢，究竟该如何选择呢？

追加故事系统

情敌出现



虽然在前作中也会出现不少男性角色，但基本上都不会阻挠主角完成"使命"，但在新作中却有两个不速之客——白鸟正辉和矢部卓男，前者是一个自我意识过分膨胀的人，后者则是一个从来不修边幅的人。尽管两个人看似不会有女孩子喜欢，但他们却收集了不少女孩子的情报，主角要得到女孩子的好感，当然对她的兴趣应该比较了解，但那两个家伙也会向女孩展开攻势，主角可千万不能大意了。

事件分歧与连锁EVENT

在该系列的前作当中，只要主角与女孩子之间的"心跳度"符合条件，并且在适合的时间段内，便会出现特殊事件。在这款新作中强化了这个系统，如果玩家没有触发某一事件的第一部分，也就不可能看到该事件的后续发展，相信这种引申为"连锁EVENT"的条件选择借鉴了同类型游戏中的近似系统。另外每个事件都可以简单分为"主要事件"和"次要事件"。"主要事件"中包含了该事件的来龙去脉，玩家只要通过"主要事件"便可以了解整个事件的过程。而当中的事件分歧会涉及到"次要事件"的发展，并且要顺利追到那个女孩子的话，引发"次要事件"是必须的！因此可以看出来《心跳回忆3》是一个故事背景丰厚、人际关系复杂的恋爱育成游戏，一定会给玩家带来新的感受。

女孩的评价



新作中继承了该系列的评价系统，当一个女孩子讨厌主角的时候，会先在别的女孩子面前散布关于主角的负面讯息，因此玩家需要同时讨好几个女孩子才行。新作中登场的女孩子彼此之间都有交情，尤其是本身已经是好朋友的优纪子和千岁，芹华和惠美等人。玩家到底要如何兼顾几个女孩子呢？不仅如此，还要抽出时间来学习，才能让对方加深对主角的印象。但这也不是没有好处的，主角可以有机会从她们当中打听到自己所关心的女孩子的资料，必须好好利用才行啊。

了解《心跳回忆3》使用的新技术

EVS系统强化

新作中不但保留了《心跳回忆2》中大受好评的EVS（EMOTIONAL VOICE SYSTEM）系统，而且还将大幅强化。当玩家输入自己的名字之后，游戏便会替玩家评估该名字的声调和音韵，然后在游戏中女孩们便可以自然地读出玩家所输入的名字。在《心跳回忆3》中，游戏不仅提供标准的日语发音作参考，而且就连关西腔都被包括在内，使操关西腔的角色如相泽千岁也可以流畅地叫出玩家的名字。此外由于容量的限制，前作中只有阳之下光和麻生华澄这两名角色才能够对应EVS系统，而且游戏也要5张CD—ROM。新作采用DVD—ROM作为游戏媒体，容量大大增加，因此即使所有女角色都对应EVS系统也只需要一张DVD—ROM。



←输入自己的名字后，女孩子便可正确又自然地叫出玩家的名字了。

→如果游戏不能判断女孩子读出玩家名字时的声调，玩家就要自己输入正确发音时的声调高低。

TOON RENDERING技术

新作中将会引用一种名为"TOON RENDERING"的新多边形技术，简单来讲TOON RENDERING就是利用3D多边形技术制作而成的2D动画。传统的2D动画需要一张一张地绘画之后才能表现出一连串的动作，而TOON RENDERING则是先把角色制作成多边形3D模块，然后再把角色模块上相近的颜色加上统一的纹理，产生出接近胶片动画的画面，最后角色模块便可以以3D方式移动。使用TOON RENDERING的好处不仅是可以节省工序来制作高难度的动作，而且还能以每秒60格的高速动作处理，制造出逼真的动作效果。



◆左图为普通的RENDERING，右图则是使用了TOON RENDERING的效果，两者的差别很大。

使用TOON RENDERING技术的实际画面

→虽然在表面上看画面与普通的2DCG图片差不多，但当角色运动起来时再配合表情的变化，绝对是2DCG画面所无法表达的。相信这也是包括笔者在内所有看过《心跳回忆3》的宣传片之后感到最惊讶的地方，画面中那个女孩就像"活"了一样！



ZARD主唱的主题曲

对日本流行音乐比较感兴趣的玩家都应该听说过ZARD吧，以前的"《心跳回忆》系列"的主题曲一直都是由为女主角配音的声优来主唱，可是这一次却请来了人气歌手ZAED来演唱主题曲《SEVEN RAINBOW》（《七彩虹》）。另外填词方面则聘请长期与ZARD合作的填词作家坂井泉水，相信这一首歌将会非常经典。

温故知新 纪念心跳



《ときめきメモリアル》

机种：PC—E

售价：8800日元

发售日：1994年5月27日

短评：具有历史意义的一款游戏，也是整个"《心跳回忆》系列"的最初版本。当时是曾经传闻为了夺取PC—E的市场占有优势而推出的，不过始终无法撼动FC在日本的霸主地位。但是作为一款全新类型的美少女游戏，受到了游戏迷们极度狂热的大好评，盛况空前。另外由于本作品的生产数量较少，所以现在也成为"心跳迷"争相收藏的珍品。

《ときめきメモリアル forever with you》

机种：PS

售价：6800日元

发售日：1995年10月13日

短评：将PC—E版完全移植过来的新版本，特别加入了开场动画，调整了游戏中女孩的声音和游戏进行的速度。另外还推出了连音乐盒、鼠标垫和鼠标等精品的"完全限定版"。D·S一直以拥有此作的PS原版碟而自豪！（哇哈哈哈哈……）



《ときめきメモリアル 传说の树の下で》

机种：SFC

售价：9980日元

发售日：1996年2月9日

短评：移植自PS版，其中的迷你游戏和一部分画面作出过改良，就SFC的机能而言，此作表现得相当完美，其32M的大容量在SFC美少女游戏中可算得是第一款。







《ときめきメモリアル forever with you》

机种：SS

售价：6800日元（普及版）/9800日元（完全典藏版）

发售日：1996年7月19日

短评：在广大SS玩家的强烈抗议下推出的最完美的改良作。由于修正了部分游戏的内容，再加上KONAMI完全活用了SS的大容量记忆功能，令游戏进行得更加流畅。包装精美的"完全典藏版"因发行量极少，所以成为"心跳迷"梦寐以求的绝品。



《ときめきメモリアルPOCKET スポーツ编校庭のフォトグラフ》

机种：GBC

售价：4300日元

发售日：1999年2月11日

短评：时隔3年之后所推出的新作，让人感动得无话可说。虽然新登场的3位原创女孩的魅力不足（纯属D·S个人意见），但是这丝毫不能改变《心跳回忆》在玩家心目中的至尊地位，其受欢迎度仍十分之高。



《ときめきメモリアルPOCKET カルチャー编 木漏れ日のメロデイ》

机种：GBC

售价：4300日元

发售日：1999年2月11日

短评：此作在情人节的前夕发售，相信一定有其特殊的意义。"真爱不老"是那棵传说之树赋予《心跳回忆》的经典主题，也是最能引起广大"心跳迷"共鸣之处。将这种能够令自我充满年轻活力的感觉随身携带，真是佩服KONAMI的创造力！







以偶像为原型的战国AVG，下一作的主角又会是谁呢？

PS2	CAPCOM	A·AVG	1人
	预定2002年3月7日发售		未定
DVD-ROM	未定		

《鬼武者2》中的主角是日本江户时代赫赫有名的剑客柳生十兵卫。柳生十兵卫这个名字想必大家都不会太陌生，在著名的武器格斗游戏《侍魂》中那位独眼大叔就是他了。而由CAPCOM重新塑造的柳生十兵卫却有另一种“硬汉”的感觉，事实上这也是和原型松田优作在银幕上的形象很贴切的。有机会问问父母那一辈的人“松田优作是谁”，也许能够让你了解你父母那一辈人年轻时的生活呢。



与6月发表会公开的造型相比，发型似乎经过了一些修改，显得脸更瘦一点。



故事



天正元年（公元1573年）初夏，柳生十兵卫刚回到故乡，却发现这里已经惨遭魔物的肆虐，而率领这支魔物军团的，正是有着“魔人”之称的传奇人物织田信长！为了替父母、乡亲们报仇，柳生十兵卫发誓要血债血偿，打倒信长！



吸“魂”的玉珠

与前作左马介得到的戴在手臂上的“鬼之笼手”不同的是，柳生十兵卫这次得到的类似于“鬼之笼手”的道具是拿在手上的，更像是某种“法宝”一样。在吸取魔物的“魂”时就将手向前方伸出，“魂”就源源不断地从四面八方飞过来了，感觉更COOL。至于得到这种“鬼之笼手”的经过，也已公布了，一起来看看。



就在十兵卫发誓要报仇的时候，从空中传来了一个神秘女性的声音。



一个身着怪异服装、漂浮在空中的女性告诉了十兵卫他眼前这幅惨剧的主使者是谁。

十兵卫体内流淌着魔族的血吗？



十兵卫接过那名神秘女性交给他的一个闪着蓝光的玉珠，这个就是能够吸取敌人“魂”的道具了。不过正式名称还没有确定。

《鬼武者2》的“探侦物语版”

也许是松田优作生前的电视剧集《探侦物语》实在是太深入制作人稻船敬二那一辈人的心，在日前召开的“东京国际幻想电影节”上，稻船敬二就携《鬼武者2》的极秘影像——“探侦物语版”参加了展映。所谓“探侦物语版”就是以松田优作在电视剧集《探侦物语》中的扮相为《鬼武者2》中柳生十兵卫的造型进行游戏。一群三十多岁的人围在一起看年轻时的青春偶像的镜头，不引起轰动那才叫奇怪。



在电影节上公开的“探侦物语版”的画面。戴黑礼帽的就是松田优作。

那么，这是否就会像前作中左马介的“熊猫装”那样成为游戏的隐藏服装呢？在问及稻船敬二这个问题时他回答道：“虽然我也很希望能够在游戏中出现这样的情景，不过我们现在还没有同电视剧集的版权所有人谈妥有关方面的问题，因此我只能说一切都是未定。”不过，既然连画面也公布了，相信十有八九会实现吧。



松田优作在《探侦物语》中的扮相，比一比，是不是很像呢？

新的吸“魂”方式。



接下来还是《鬼武者》(笑)





在XBOX上重新诠释的《幻魔鬼武者》将与主机同时登场！

XBOX	CAPCOM	A·AVG	1人
DVD-ROM	预定2002年2月22日发售		未定
	未定		

在翻炒旧作的水平以及手段方面，CAPCOM的确是无人能及——PS2首个出货量突破百万大关的游戏《鬼武者》将化身为《幻魔鬼武者》在XBOX上登场。游戏的制作人稻船敬二曾公开表示“由于《鬼武者》是CAPCOM在PS2上的第一款AVG游戏，因此在很多方面的表现都不近人意”，看起来他是想在XBOX上完全展现当初所构想的《鬼武者》的全貌也说不定——不管这是否只是个理由，能够在日版XBOX发售时有这样的日式游戏气息浓厚的游戏一同推出实在是XBOX的一大幸事。

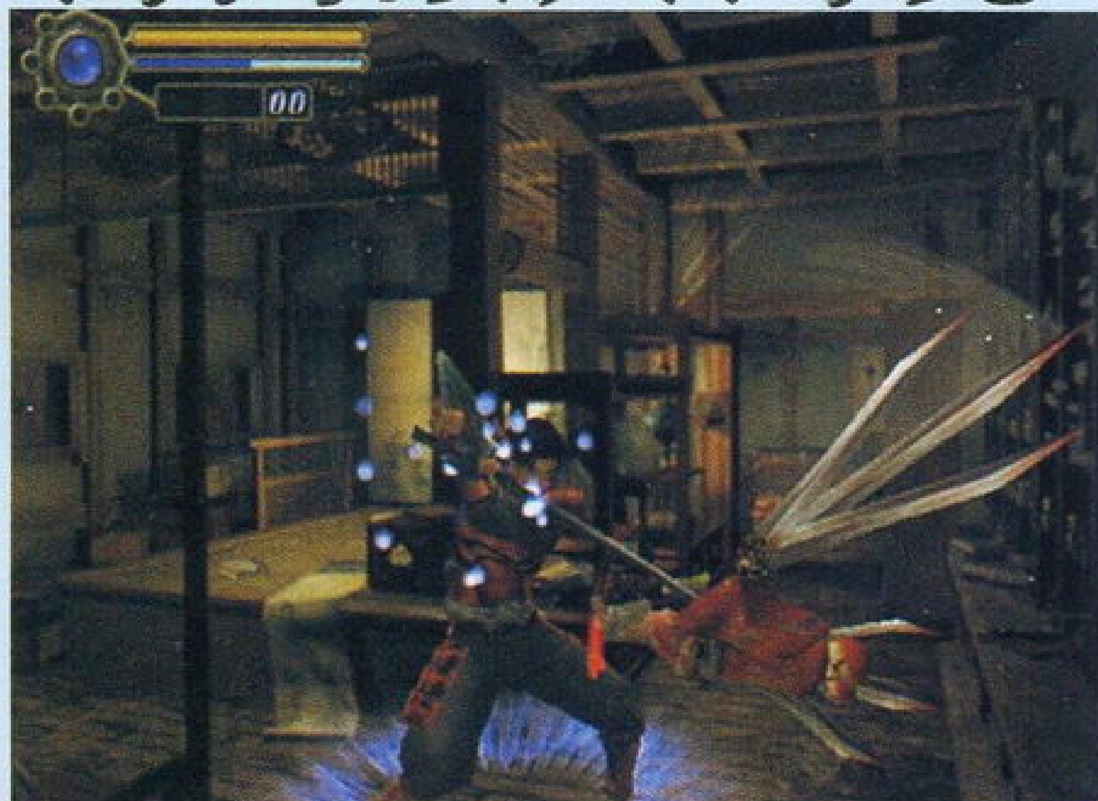


击倒敌人出现绿魂！

新要素！增加左马介攻击力的“绿魂”！

PS2版的《鬼武者》中的“魂吸收”系统在玩家中的评价只能说是褒贬不一，而在《幻魔鬼武者》中这一系统显然进行了强化。《鬼武者》中存在着红、黄两种魂，作用分别是储存魔力槽以及回复体力，《幻魔鬼武者》中则新增了“绿魂”，作用就是增加左马介攻击力的上限。可是为什么会设定这样一个增加攻击力的“绿魂”呢？在《鬼武者》中收集足够数量的“红魂”将武器升级还不是有相同的效果？作出这样设定的原因只有一个，那就是游戏的难度大大提高了！去某个固定地点来为武器升级终究是很有限度的，在需要对付某些HP极高的敌人时就有些棘手了。





新的攻击系统——蓄力攻击！

《鬼武者》中，左马介除了使用最普通的“打刀”进行通常攻击之外，还可利用雷、火、风三种属性的武器进行特殊攻击。而在《幻魔鬼武者》中，更增加了“蓄力攻击”这一全新的攻击系统。使出的方法自然就是按住攻击键不放，左马介就会像格斗游戏中人物蓄气那样周身被“气”所包围，一副蓄势待发的模样。蓄力攻击命中敌人之后，不但威力有所加强，视觉方面的效果也会有所改变。

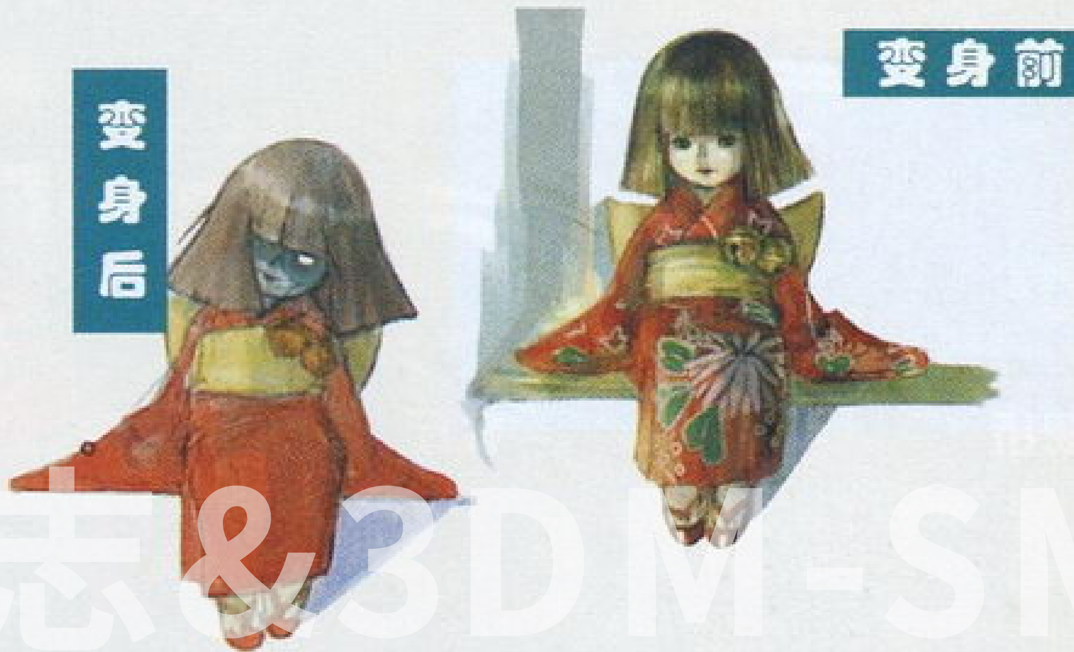


绫女手上的利刃让左马介招架不住，身材又那么小，看来是一个非常霸道的敌人，还是走为上策吧。



新的敌方角色——绫女

作为“PLUS”版的《幻魔鬼武者》，新的敌方角色的追加也是必然的。这一次向大家介绍的敌角色，是可能会成为左马介最头痛的敌人之一的——绫女。这个看似一个可爱的日本玩偶的东西将会在游戏初期就出现在左马介的面前，当左马介好奇地将它拿起的时候，可怕的事情就发生了……大家可以想象一下某些恐怖电影中一个长头发、背影苗条的女人在你靠近时就突然转过身来露出恐怖的真面目时的情景……在游戏中，绫女是会不断地追击左马介的，就像《生化危机3》中那个麻烦的“追迹者”一样。



文：纱迦

异度传说

Xenosaga EPISODE I



PS2	NAMCO	RPG	1人
	预定2002年2月发售		未定
DVD-ROM	未定		

《异度传说》是PS不朽经典《异度装甲》的续篇，虽然现在制作公司由SQUARE变成了NAMCO，但丝毫浇不熄人们对它的热情。在刚刚结束的东京游戏展2001秋中，《异度传说》大显神威，力压群雄，令人无不侧目。令人荡气回肠的爱情故事，就在2002年2月上演！

限定版包装现身！

这个白白胖胖的大盒子就是《异度传说》的限定版包装了。它的名字叫作白金箱（PREMIUM BOX）。里面的东西真是令人大呼过瘾：有两枚珍贵影像的DVD、一个精美钥匙圈、一本"极密"书，还有令人怦然心动的女主角KOS-MOS的玩具。各位玩家，买就一个字，我只说一次。





宇宙飞船情报公开！

这就是宇宙飞船爱尔莎号的侧视图。爱尔莎号全长166m，原为某犯罪组织所有，落入马修斯之手后进行了全面的改造，现为商用飞船。为防止意外，马修斯在船舷侧秘密地安装了禁止使用的武器，但从外观上根本看不出来。



从外表上还看不出来爱尔莎的"未来"之处，现在就让我们进入飞船内部看看吧！

这是爱尔莎号的UMN超光速通信设备。UMN指的是"虫洞技术"，在以前的报道中我们已经详细地向大家解释过了。利用虫洞技术就可以轻松地实现空间跳跃。





舰桥

舰桥在爱尔莎号的中部，左舷侧上部是船长室，中央靠前处是操舵室。操舵席的左右是控制室。



餐厅

这里就是船员们进餐的餐厅了。在类似吧台的桌子上放着一大堆令人倒胃的东西。



船室

这应该就是总控制室了，因为这里有很多电脑，但是为什么这里会有这么多奇特的植物呢？

新人物登场！



性别：男
身高：177cm
年龄：40岁
声优：石塚运升

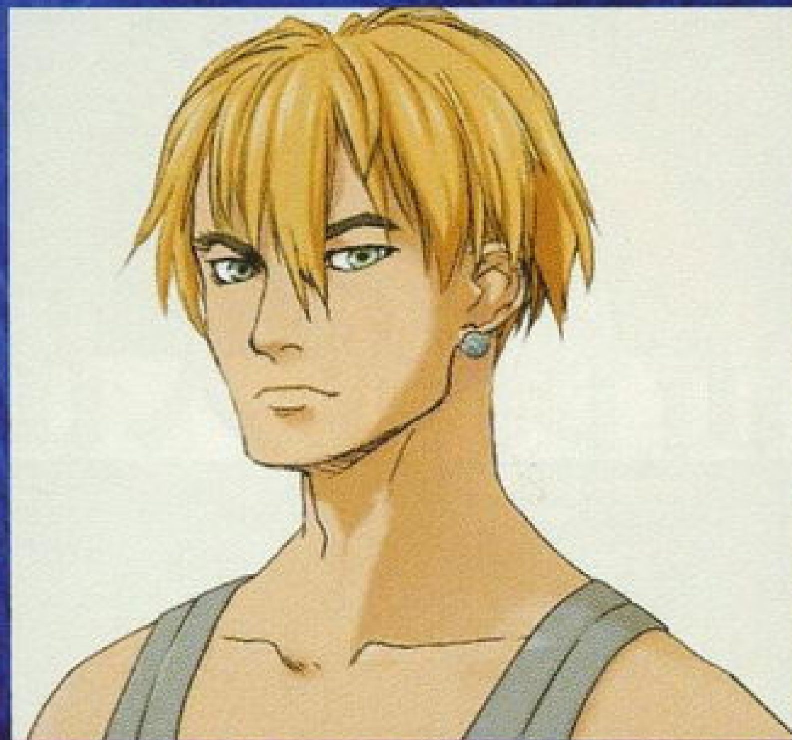


马修斯マシューズ

宇宙飞船爱尔莎号的船长，为人很好，但有一个坏习惯：太爱花钱，所以终日靠借钱活命。这次肯让众人乘船的原因很简单：钱。

性别：男
身高：178cm
年龄：29岁
声优：子安武人





托尼トニー

宇宙飞船爱尔莎号的操舵手，水平一流。只要双手一摸到舵，就好像变了个人似的。他曾多次化解爱尔莎号的危机。喜好女色。

性别：男
身高：176cm
年龄：27岁
声优：松野大纪





哈姆ハマー

爱尔莎号的联络员，还是一名出色的电脑骇客。当年为了从犯罪组织手中盗取资料险些丧命。他与托尼是老朋友了。

文：纱迦

PS	KONAMI	ACT	1～2人
	预定2001年12月20日发售		未定
CD-ROM	未定		

大盗伍佑卫门 新世代袭名！

紧急速报！伍佑卫门再次登陆PS！！含泪推荐！！！

《大盗伍佑卫门》是少数几个从FC时代幸存下来的ACT游戏之一，所以一直都很受骨灰级玩家的关注。继半年前成功登陆PS后，KONAMI很快又公布了最新一作的情报。令人高兴的是本作依然在PS上推出，这简直就是PS玩家的福音。这一次伍佑卫门要和他的三位同伴继续周游日本，誓要将斩妖除魔的大业进行到底。请大家看清楚了，12月20日就要发售了！

关

和前几作一样，本作依然是最古老的横版过关型游戏。打倒每关路上的小兵后就会出现钱币，用这些钱币可以在町中购买道具。道具的种类很多，除了回复型道具外，还有增强自己的能力和加强武器性能的珍贵道具。

烟斗

激光炮

电磁烟斗

伍佑卫门

伍佑卫门的招牌武器就是他的那个大烟斗了，利用他的特殊武器可以通过一些距离很宽的地方。

巨型手里剑

忍者刀

手里剑

由井

由井的主武器是忍者刀，副武器是手里剑。和上一代的小雅一样，她拥有在水中游动的特殊能力。

町

在町中，玩家可以打听情报。别以为只要不断CONTINUE就可以打通这个游戏哟，如果不注意情报收集的话，是很容易卡关的。在前一作中就经常会发生这种事情，相信大家还心有余悸吧。

↓在冒险途中受伤的话，可以在町中购买回复型道具。此外还有众多的辅助型道具可供选择——等等，怎么会有一台电视机？

↑向町里的人打听情报时，问话的人不同，得到的情报也不一样。

烟花爆弹

强化大锤

诱爆烟花

惠美寿

惠美寿的主力武器是一把大锤，副武器是烟花。她的特殊武器是强化大锤，利用它可以击碎特定的岩石。

BOSS

"《大盗伍佑卫门》系列"的一个传统就是过关后会有激动人心的机器人大对决，而本作也不例外。看到伍佑卫门一干人开着外表滑稽的大机器人战斗，再加上搞笑的背景音乐，真是太有趣了！没玩过的玩家一定要体验一下，不会让你失望的！

机器人战由3D改为2D

MAP

在地图上有很多关卡。当玩家第一次来到这些关卡时还不能直接通过，只有打过去之后才能自由出入这些关卡。不过还有一些关卡要满足一些特定的条件才能进入。每一个关卡的最后，都有一个强力的BOSS驻守在此。

佐助MK－Ⅱ

佐助越来越像机器人了，这一代他居然可以放导弹，而且还是跟踪的。他的特殊能力是在天空中滑翔。

跟踪导弹

导弹

小刀

文：SOUL

PS	CAPCOM	ACT	1人
	预定2001年11月29日发售		1格
CD-ROM	对应dual shock手柄的振动功能		

本次报道已包括诸多与攻略相关的内容，请《洛克人X》FANS密切关注！

ZERO……你还活着吗？

ROCKMAN X6

X 孤独的作战即将开始……

洛克人X6

各个登场角色介绍

反乱猎人

"反乱猎人"即Irregular Hunter，主要是对付、处理那些因为电子头脑出现故障而暴走的半机器人的组织。

反乱猎人总指挥官

西格纳斯



具有极冷静的头脑和组织内最优秀的判断力的年轻的总指挥官，受到各位猎人的信赖，不过他不并不是属于战斗型半机器人，战斗能力低。



担任整备工作的

道格拉斯

从武器、车辆到大型的建筑等等，他都能够负责所有的机械的整备工作。同时他还会制作强化部件。

艾利亚

联系现场和基地的联络员



在行动时负责向猎人们传达命令。艾丽亚的程序解析能力强，擅长于分析基地内的数据，也能够制作装甲。



X的前辈ZERO

到底会登场吗？

原第0部队的队长，猎人级别为A级的超酷猎人。过去曾暴走，即成为Irregular，击倒了当时的长官西格马，但再之后又从暴走恢复为正常状态。然而他究竟是谁、出于何种目的被制作出来、他的具体能力等等，这些谜团至今仍未解开。在上一次战斗中（即《洛克人X5》的故事中）受到了致命的攻击，现在仍生死未明……

洛克人X

热爱和平的主人公



原第17精锐部队的队长，是由莱特博士所制作的半机器人，猎人级别为B级，其隐藏力量仍为未知。现在正与新的敌人——"恶梦"作战中。

科学家集团

电脑病毒"NIGHTMARE"（"恶梦"）突然就蔓延到各地，半机器人只要一接触到病毒就会受到感染，就会做现实中根本不可能发生的恶梦，从而受到伤害。

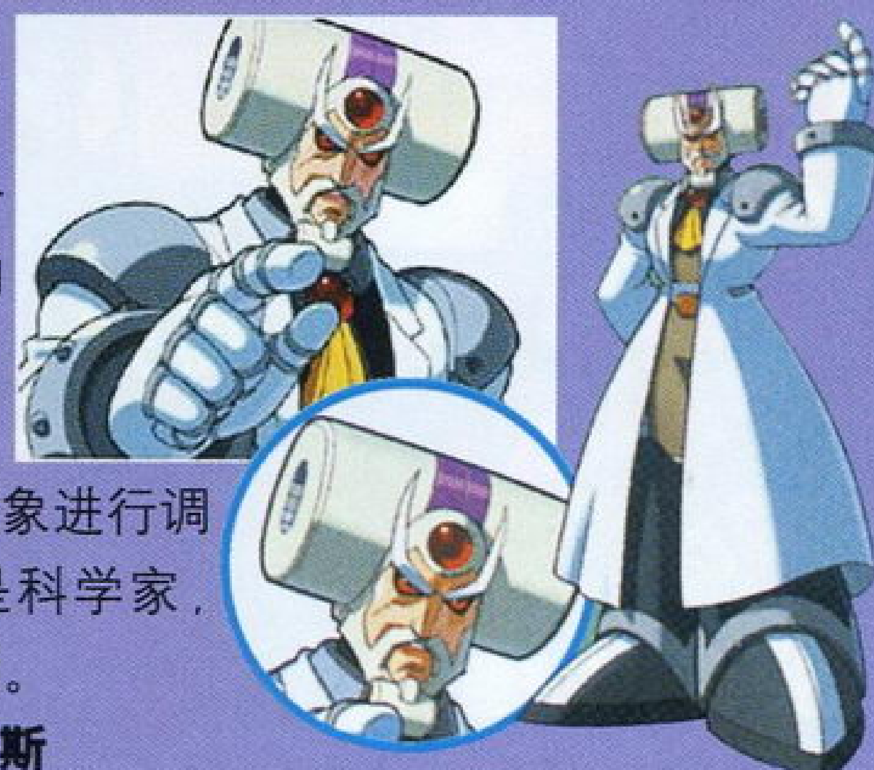


艾卓克组织

试图对恶梦现象进行研究的一个科学家组织，他们的研究目的是……

艾卓克

他组织了一个调查队对恶梦现象进行调查，本身是科学家，其目的未明。

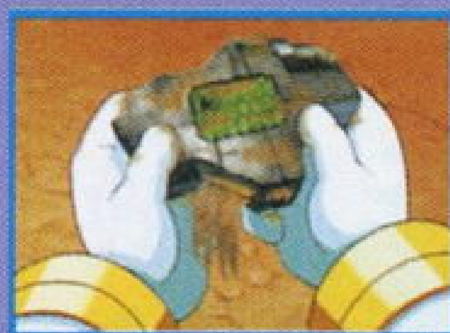




海玛克斯

他被艾卓克选为调查队首领。战斗力似乎在洛克人X之上。他因何目的被制造出来还是谜，在个性上，他会尽量避免不必要的战斗。

海玛克斯率领着一支8人的调查队，而这支8人的调查队就是X在调查过程中所要对付的8个守关BOSS！



盖特发现了一枚神秘的芯片。





谜之天才科学家盖特

不属于任何组织的人物，似乎与故事有极深的关系。他是一个天才科学家，能够直接进行半机器人的开发，但因为他的能力实在是过高，以至于无法得到别人的理解，使他变得孤立。他还发现了一枚谜之芯片……

三种强化装甲

上一次报道中大家已经知道《X5》中最受欢迎的强化装甲——隼装甲会在本作中得以保留。本作将会增加两件全新的装甲，两件全新的装甲在个性上和实用性上将会远远超过前作的其他装甲。

普通状态下的X

普通状态下的X也就是没有穿着任何装甲的X。主要特点为：防御力低，不能进行空中冲刺（着装甲的X都具有空中冲刺能力），可以说一般情况下是不会用到这样的X的，但这种状态下的X也有发挥作用的时候……


▲每次战斗出发前就可以选择让X着什么装甲。

SHADOW ARMOR（シャドーアーマー）

影装甲

忍者装甲

主要特点

■可以进行3方向的手里剑射击。■攀住墙壁的侧面时，能够固定住不会下滑。■按↑+跳跃键能够在一定时间内挂在天花板上。■挥剑的速度极快。


▶挂在顶上的时候，还可以进行冲刺。

忍者镖


▶可以通过一些特殊的地形。

穿刺

FALCON ARMOR（ファルコンアーマー）

隼装甲

前作登场的原创装甲，在上一次大战中装甲遭到了严重的破坏，艾丽亚凭着现有的备份数据重新制作出一件隼装甲，但是因为制作的时间有限，所以这套新的隼装甲在各方面性能上都比原来的隼装甲有所降低。(初期就可以装备的装甲自然不能太强)

主要特点

■蓄力攻击判定较小，但具有穿透性。■特殊武器可以蓄力攻击。■跳跃中按○或X键可以飞翔在空中，而且处于无敌状态，可以对敌人进行身体撞击。

▲在本作游戏一开始就装备有这件强化装甲了。

最初的装甲



冲刺



飞翔装甲

▲本作中隼装甲的性能可能会进行更改，也就是不能再像以前一样可以自由在空中移动了。

BLADE ARMOR（ブレードアーマー）

刃装甲

主要特点

■可以进行特殊武器的蓄力攻击。■当蓄力蓄到第2层时，就可以使出蓄力斩。■跳跃中按方向键的任一方向加○或X键就可以进行任意的上下左右的高速冲刺（"马赫冲刺"）。

蓄力斩

◀蓄力剑攻击，具有更大攻击力，可以直接砍去一些实弹型子弹。

马赫冲刺



▲冲刺后有一定的无敌时间，也有很多的场合需要用到这项冲刺能力。

光剑装甲

初探强化系统

强化装甲的获得方法仍然是搜集

本作中要想获得强力的强化装甲就必须在各关卡中仔细搜索，发现隐藏的地点，集齐一定的部件，之后就可以由艾丽亚将它们组装成强化装甲了。

强化性能的道具


▲由道格拉斯负责强化道具的整备。可以看出强化道具的数量大幅增加了，而且还被进行了分类。

上一作中，根据主角在战斗中表现的不同，在过关后就会得到不同的强化道具，如增加攻击力的、增加跳跃力的及让受伤害度半减的，各种各样的强化道具让战斗具有更多的变化乐趣。本作中同样存在着这样的强化道具，而且在数量比上一作还多，不过各装甲所能装备强化道具的数量也还是有限制的。


▲洛克人X的状态画面，可以看到X已经救出了24个人，取得了4件特殊武器。

强化道具获得方法


▲这就是拯救清单了，可以救出的总数会是16人吗？

救出同伴就可以得到道具，有时候是回复体力或武器能量的道具，有时候会是提高X各方面能力的可装备的强化道具。每关可以救到的人是固定的，而这些游戏中设有一个拯救清单，可以在这个拯救清单中确认是哪块区域的同伴没有救到。《洛克人X》FANS的目标自然是100%全同伴救出了。

拯救清单



拯救清单中会记载着每位同伴的救出情况，清单上会有人名、生死状况及入手的道具等资料。


▲在各关中可以救到的同伴的形态也是各不相同的。

恶梦之魂（NIGHTMARE SOUL）

"恶梦之魂"是只要能够击倒出现在各地的恶梦病毒，就可以得到的一种蓝色光球。搜集到越多的恶梦之魂，X的猎人级数就会提高，恶梦之魂也用来制作强化装备道具的不可缺少的物品。(也就是击倒的恶梦之魂越多，X能够装备的强化道具就越多）看来，在各关中搜索恶梦之魂也是游戏的乐趣之一呀。

注意

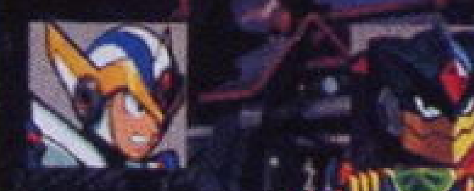
■被击倒的恶梦病毒在变成恶梦之魂后，如果不及时回收它的话，它就会复活成为一个新的病毒。而且，这时再击倒病毒的话，就不会出现恶梦之魂了！

■如果病毒正好侵袭了同伴，这时击倒因此而暴走化的同伴时也可以得到恶梦之魂。



《洛克人X6》电视广告已在日本全国播放！

对话画面



文：D·S

东京魔人学园外法帖

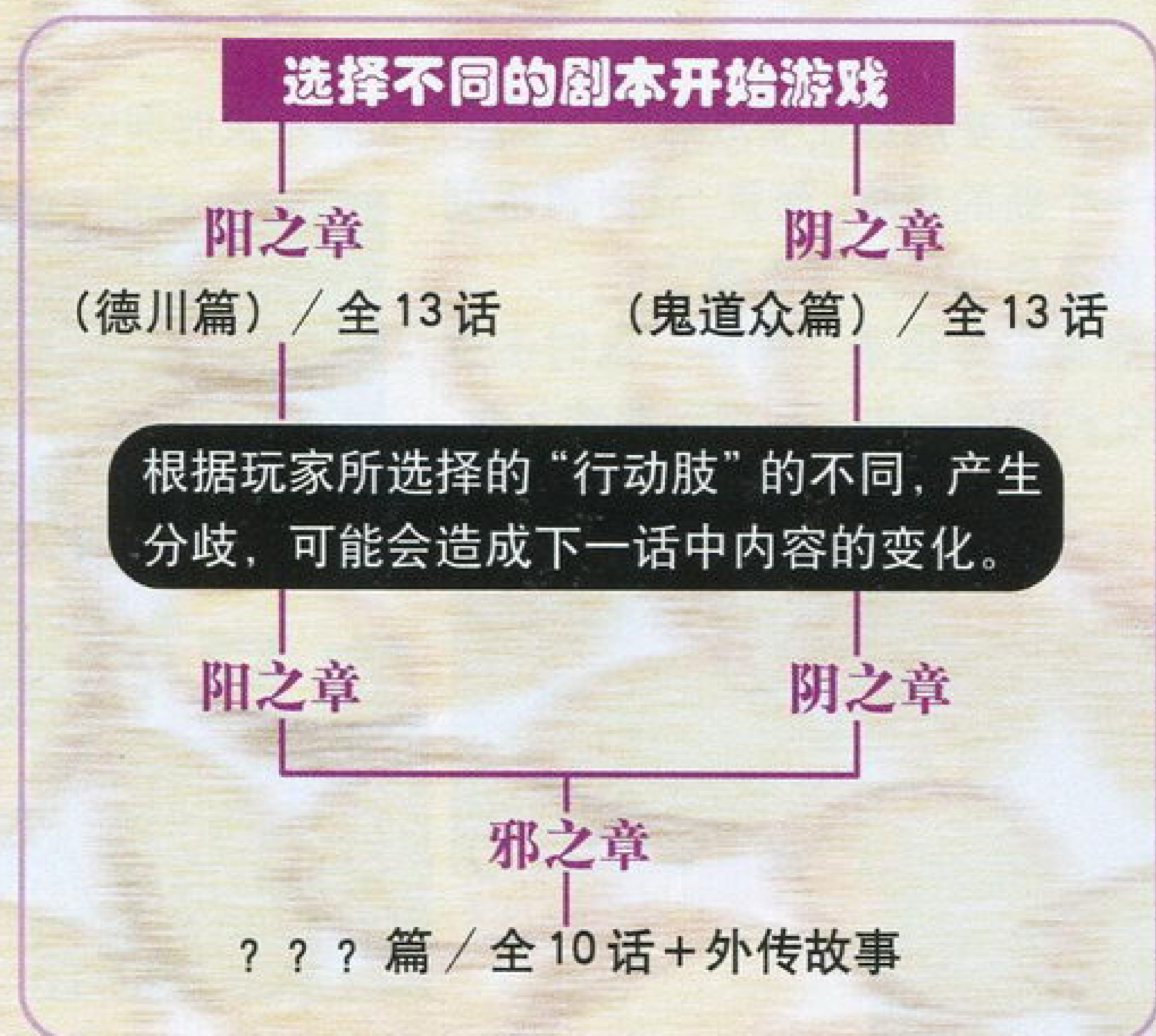
PS上的S·RPG名作“《东京魔人学园》系列”的最新作《东京魔人学园外法帖》即将在今冬同广大玩家见面，这部世界观缜密，剧情不落俗套的作品在日本拥有相当高的人气，仅仅在原来的主流机种PS上就曾经推出过3作，包括《东京魔人学园剑风帖》、《东京魔人胧崎谭》和《东京魔人学园剑风帖绘卷》。新近要推出的《东京魔人学园外法帖》将集前作之大乘，为玩家展现一个更为宏大的“东京魔人学园”式的世界观。

PS	ASMIK	S·RPG	1人
	预定2001年冬季发售		1格
CD-ROM ×3	未定		

游戏基本内容介绍

《东京魔人学园外法帖》共由3张DISC组成，分为“阳（德川篇）”、“阴（鬼道众篇）”和“邪（？篇）”这3个部分。最初玩家可以选择的只有“德川篇”和“鬼道众篇”，当完成这两篇的全部剧情之后才能够进入“谜之最终篇”。

游戏全部流程



构成各章节主要内容的4个部分

AVG模式

以主人公的视点为基础，展开与同伴之间的故事。强调“对话”是这个模式的中心点，同时也是玩家了解故事构成以及角色之间错综复杂的关系的重要一环。3张DISC共有超过30话的剧情内容，喜欢“《东京魔人学园》系列”宏大世界观的玩家一定会大呼过瘾。



编成模式

在进行SLG模式之前进入编成菜单，玩家此时可以在该模式中查看角色的基本资料和道具，根据需要对道具和式神的配置进行更改，以做好战斗前的准备为主要目的。这一部分强调玩家对游戏系统的熟练掌握，不同的配置情况将直接影响SLG模式下战斗的胜败。



SLG模式

以敌我双方交替进行的回合制为主，但加入了“行动力AP”的设定，使战斗时的变化非常丰富。只要达成胜利条件，便会再次进入AVG模式，而每一话当中都将发生两次以上的战斗。前作当中特有的“相生相克的系统”仍然健在，把握好角色的属性和敌人的弱点是制胜的关键。

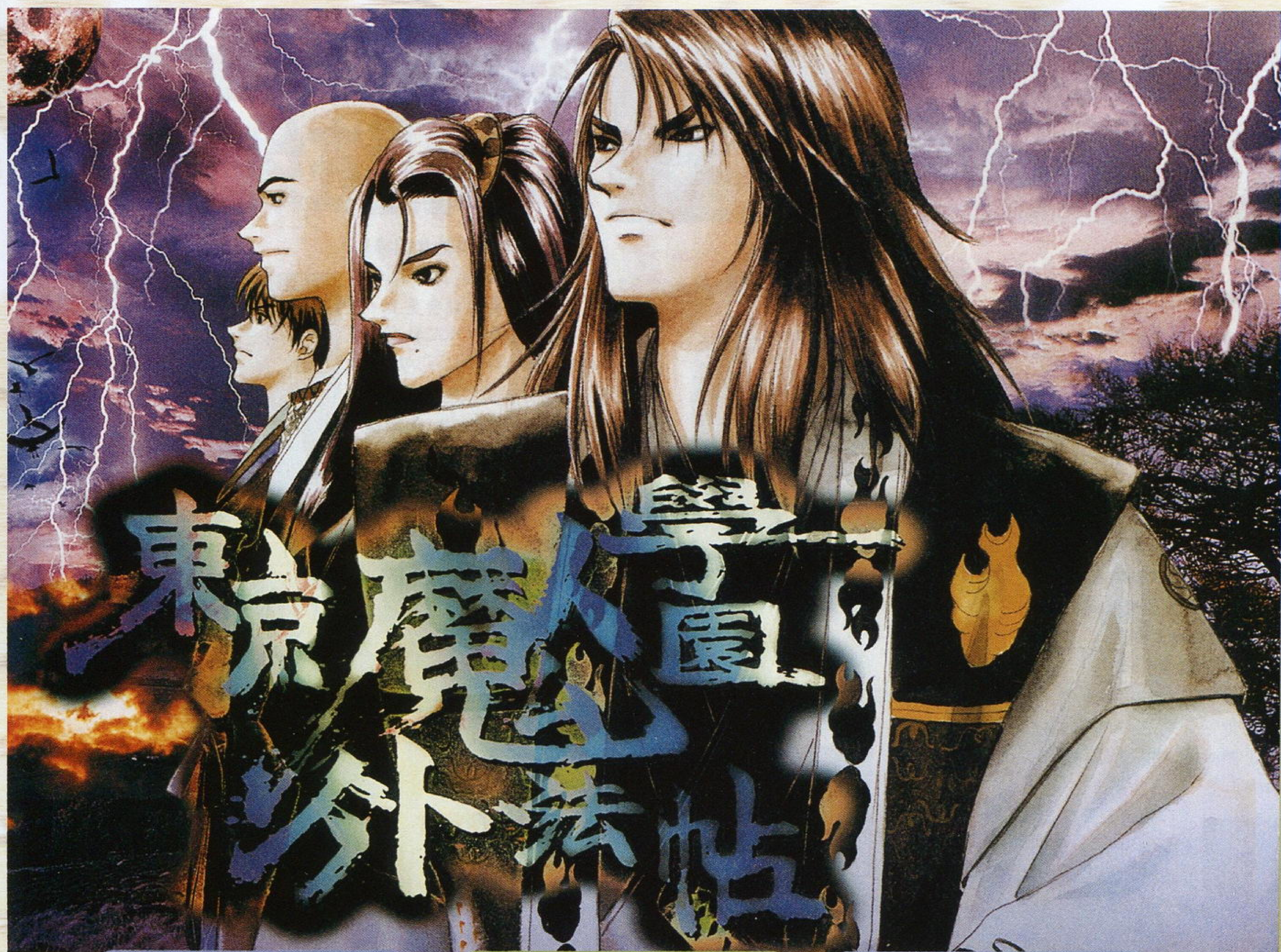


整理模式

每一话结束之后才会出现的模式。与编成模式的不同之处就在于加入了“预定入力”和“寄り道”等特殊选项。“预定入力”是由玩家自由选择同伴的选项，“寄り道”包括前往4个设施当中，设施包括古董品店、瓦版屋（前作：新闻部）、灵场（前作：旧校舍）和式神创成。



世界观独特的传奇性名作今冬登陆PS!



主要登场角色介绍

角色档案1

掌握有纵观森罗万象的"菩萨眼"力量的少女

美里蓝

（CV：堀江由衣）

美里蓝从小就被作为镇里的医生抚养，她继承着九角家的血统，为了让自己附有"菩萨眼"的力量，她瞄准了德川家……

凭剑生存的流浪剑士

蓬莱寺京梧

（CV：川锅雅树）

为了一试身手而来到江户的年轻剑士。虽然看上去是一个粗心大意的人，但他也有充满侠义心的一面。某一天，他吃完拉面后突然生病了……

角色档案2

已经化身为复仇之鬼的外法使

九角天戒

（CV：加濑康之）

九角家的主人，也是管束鬼道众的头目。现在募集了仇恨德川家的同志，准备使用外法（魔道）让江户陷入混乱。

弹奏妖之三弦琴的美女

桔梗

（CV：增田ゆき）

混身都洋溢着一种妖艳气息的女性。她从心底里爱着九角天戒，只要是为了天戒，她甚至可以不顾惜自己的生命。她称风祭澳继为小子。另外，她的出生似乎还隐藏着一个很大的秘密……

角色档案3

具有强壮的肉体的高野山的密教僧

醍醐雄庆

（CV：石黑贵之）

高野山的密教僧。数年前曾在江户制造过混乱的一名暴徒，后来在园空和尚的教导下，醍醐雄庆改过自新，从那次事件之后，他就一直在高野山努力修行。

精力充沛而又活泼好胜的女孩

樱井小铃

（CV：浅川悠）

樱井小铃是樱井弓道场的长女，相当活泼。现在受了伤而在镇里的医生处疗伤，也因此她和美里蓝关系很好。另外，她的"力量"还没有觉醒……

风祭澳继

（CV：今泉文乃）

擅长于古代武道的少年，风祭澳继能够熟练使用古武术。虽然是一位天真无邪的单纯少年，但同时他却抱有"弱者的死亡是理所当然的"残酷理念。

（注：上图左一的人物）

九桐尚云

（CV：关口英司）

为让自己变得更强而努力的破戒僧，九角天戒的义兄弟，很信赖天戒而成为九角天戒的家臣。操着龙藏院的枪术，只要能让他磨练身手，他就会非常高兴。

（注：上图左二的人物）

文：ACE飞行员



NGC	SONIC TEAM	网络 RPG	1～4 人
	未定		未定
DVD-ROM	NGC 专用键盘		

梦幻之星在线 NGC（暂名）

梦幻的升华 全新要素一网打尽

从SPACE WORLD首次亮相至今，NGC版的《梦幻之星在线》（以下简称《PSO》）已经公布好一段时间了。之前SONIC TEAM公布NGC版的《PSO》在离线模式的情况下能够最多支持四位玩家同时分屏游戏。当然，仅仅依靠这一点优势可能NGC版的《PSO》并不具备很强的号召力，于是SONIC TEAM又在今年TGS秋上公布了更多有关NGC版《PSO》的最新情报！

●全新的三大职业

从这一次厂商公布的资料来看，NGC版的《PSO》加入了两女一男共三位全新的角色，他们分别是RAmarl（女性人类版Ranger），HUcaseal（女性人造人版Hunter），FOmar（男性人类版Force）。

RAmarl



最新公开的角色，相当于女性人类版Ranger。一身迷彩装扮，从头到脚都透出一股军人的气质，主要是以枪械进行攻击。相信扮相出众的她一定会受到广大玩家的欢迎。



RAmarl的人设相当成功，战斗实力也属于中上级。

HUcaseal

女性人造人版的Hunter，这是SONIC TEAM较早前就已经公布了的全新职业。和《Ver.2》中的Hunter一样，HUcaseal具有很强的物理攻击能力而且在行动速度上有了很大的提升。



HUcaseal的外表十分冷酷，很容易使人想到日本古代的女忍者。

FOmar



没看清楚还以为又是一位女性角色，其实FOmar是男性人类版Force。一直以来Force系的角色就是以魔法能力见长，这次加入男性角色是在普通攻击方面有了提升。



外表看起来很清秀，同样也是穿裙子哦！

NGC版《PSO》FAQ

从下面简短的访谈对话中，我们又可以了解有关NGC版《PSO》的一些情况。

Q：除了热带雨林之外还有其他NGC独有的场景吗？

A：当然不止这一个场景。你们现在看到的只是新加入场景的一部分，以后我还会公布新的场景。

Q：敌人的种类还会增加？

A：会的。因为NGC机能的强劲，所以我们会有针对性的开发一些攻击方式更加丰富的敌人，并且加强敌人攻击的效果。

Q：会增加新武器吗？

A：当然，武器会有大幅度的增加，并且NGC版的《PSO》在武器的刻画上会比前作更加细致，攻击效果更加出色。

Q：NGC版的《PSO》专用手柄好用吗？

A：由于我们考虑到玩家在游戏时还需要打字进行交流所以将键盘手柄合二为一，这是一种大胆的设计，实际用起来也比较方便。

●NGC独有的华丽场景

由DC来到了NGC上，《PSO》的画面自然会更上一层楼，这次厂商又公布了NGC独有的场地——热带雨林。SOINC TEAM借助NGC强大的硬件机能，又为玩家们创造出一片如梦如幻的仙境。虽然游戏场景是以热带雨林为主，但是游戏中还融合世界各地许多独特的风景。壮丽的大瀑布，湛蓝的海面，一缕缕阳光……这一切都给人以美的享受，这可是DC上看不到的，从中我们也看出SONIC TEAM的良苦用心。





↑放眼望去，海天一色。



↑一看到一个个浅水池，就让人想到了我国的九寨沟，美！



↑游戏中"水"的表现也令人十分感动。



→战斗之余还可看美景。

●全新的敌人登场

加入了新场景自然少不了新的敌人，在NGC版《PSO》中加入了很多原创的敌人，它们的造型都很奇特，刻画得也很细致，这一切都给玩家带来一种全新的感觉。



↑新登场的BOSS "Gar Griffon"，感觉好像《Ver.2》中的巨龙。

●强化的MAG换装系统

前作中，培养MAG一直是玩家很关心的事情，看着MAG不断地成长玩家都会有很大的成就感，从中也得到了很多快乐。NGC版的《PSO》也加大MAG培养这一广受欢迎的系统，并且在加入了很多全新造型的MAG，虽然厂商并没有公布有关MAG更多的细节，但相信等到NGC版本《PSO》推出之时一定会给玩家带来更多的惊喜。

文：LIKY

Magical Vacation

魔法假日

GBA	任天堂／Brownie Brown	RPG	1人
	预定2001年12月7日发售		未定
卡带	自带记忆功能		

喜欢《圣剑传说》的玩家一定在翘首期盼着这款与《圣剑》风格极为相似的原创RPG，的确，《圣剑》原班人马制作的这款《魔法假日》一定会让许多怀旧的玩家重温以前《圣剑》带给他们的感动，相信也会给许多为SQUARE没能加入任氏而遗憾的玩家带来一丝安慰。



到海边去度假的魔法学校的学生们突然受到被称为"エニグマ"的魔物袭击，大家情急之下使用魔法来到了异世界。在这个一切都很陌生的世界里，为了找回失散的同学，主角神奇的冒险便展开了。

游戏画面



找到了雷之精灵了。



雷属性的魔法，威力大而且范围广。

虫系魔法发动，飞出去了好多"绿色蟑螂"，可怕！！

地上喷出了几道水柱，这就是水系魔法了，对沙漠上的敌人很有效吧。

充满个性的角色

一直以来，《圣剑》就是以"多角色、多同伴"而著称，这次的《魔法假日》更是将此特点发扬光大，游戏中的角色非常之多，这些家伙都是魔法学校的学生，也都是主角的同班同学，他们一个个都有着自己特殊的魔法和能力，主角在冒险的过程中会不断与他们相遇，主角的目的就是要带领他们回到原来的世界去。



男主角，传统的《圣剑》型角色，我看他倒像个婴儿打扮。



女主角，大大的眼睛，微微上扬的嘴角，挺妩媚的样子，比男主角的形象好看多了。



ピスタチオ・メイプルウッド，木的魔法使，使用木之魔法的犬族男子。



キルシュ・ピンテール，火的魔法使，从造型上就可以看得出来是一位豪快的热血型角色。



ペシュ・ファーマー，爱的魔法使，应该是一位女性角色，不过有点像兔子。



アランシア・スコアノート，音的魔法使，是不是太陶醉于自己的音乐，神态都有点傻了。



カフェオレ・ラスティネイル，古的魔法使，使用古之魔法的古代机器人。



ピッツァ，长的很像鸭子的同伴，会利用他的魔法帽子来传送同伴。

精灵

精灵是这个游戏不可缺少的要素，从游戏目前公开的情报中，我们已能发现有7种精灵了，这些精灵形态各异，非常有特点呀，它们会在战斗中发挥巨大作用，不知道还会不会有新的精灵加入呢？



火焰之纹章 封印之剑



史上最早的S·RPG，也是最具魅力的S·RPG，拥有最宏大的剧情，最具战术性的战斗系统，风靡了国内众多玩家的——"《火焰之纹章》系列"。现在它的最新作——《火焰之纹章 封印之剑》就要出现在最强的掌机——GBA上了。不知道有多少人会像我LIKY一样也在激动地等待着这一款GBA上不折不扣的巨作呢？

GBA	NINTENDO	S·RPG	1人
	预定2001年冬发售		未定
卡带	未定		

STORY

在广阔的艾雷布（エレブ）大陆上，西边的艾特鲁里亚（エトルリア）王国和东边的贝伦（ベルン）王国是最大的两个公国，在这两个大国之间也存在着许多较小的势力。一直以来，各个势力之间虽然存在着一些较小的争斗，但整个艾雷布大陆还保持着和平的气象。然而有一天，这份和平随着贝伦王国对临近地区的侵略战争的发起而消失了。在受到侵略的一个叫利基亚（リキア）地方，各个诸侯们结成了同盟来对抗强大的贝伦王国，而其中，为了参加同盟军的费雷（フエレ）家年轻的公子罗伊（ロイ），代替生病的父亲也带领着费雷家的部队开始了他不平凡的征程……

升级与转职


↓升级时能力得到提升。

战斗中不断取得经验值，积累到一定程度角色就会升级，此时各项能力都会提升。当级数达到一定水平，人物还能进行转职，转职后人物的特性以及能力都会大副提升。


↑转职

战斗画面

选择攻击指令后，就会进入战斗画面，与以往最大的不同是，这次的战斗画面经过简化，敌我双方处于两个平台上展开攻防，并没有背景画面。虽然有点遗憾，但是这样却有一个好处，那就是战斗画面的切换速度相当快，使得游戏的连贯性相当强。


↑敌人的必杀一击，斧子挥出一道长长的光。


↑我方魔道士的火焰魔法，好像威力不够啊！


↑敌方出现了飞龙骑士，与他战斗可要小心了。


↑枪骑士的直接攻击，动作依然那么细致。

真是《纹章》系列"标准出场人物啊，主人公、两个骑士、弓箭手、天马骑士、修女，再加一个圣骑士（肯定是初期实力极强但成长率超低）。对了，没有见到那个防御力巨高而移动力超低的"铁块头"型角色啊，呵呵！

最初登场的角色



←罗伊 主人公，代替生病的父亲而出战的费雷家的公子，年轻的他还不太成熟，有时缺乏大局观。

↑莉莉娜 开朗的女孩，喜欢帮助别人，她的父亲也是一位诸侯，与罗伊的父亲是至亲好友。

←马卡斯 费雷家的圣骑士，对费雷家忠心不二，战斗中经常教会罗伊有用的东西。



←沃尔特 一直在费雷家长大的少年，是罗伊乳母的儿子，与罗伊是相当要好的朋友。

↓亚雷 先祖是费雷家的圣骑士，受到先祖的"要一生守卫费雷家"的嘱托，因此对费雷家有很强的责任感。



↑朗斯 费雷家的骑士，头脑冷静，视野开阔，是值得信赖的同伴。

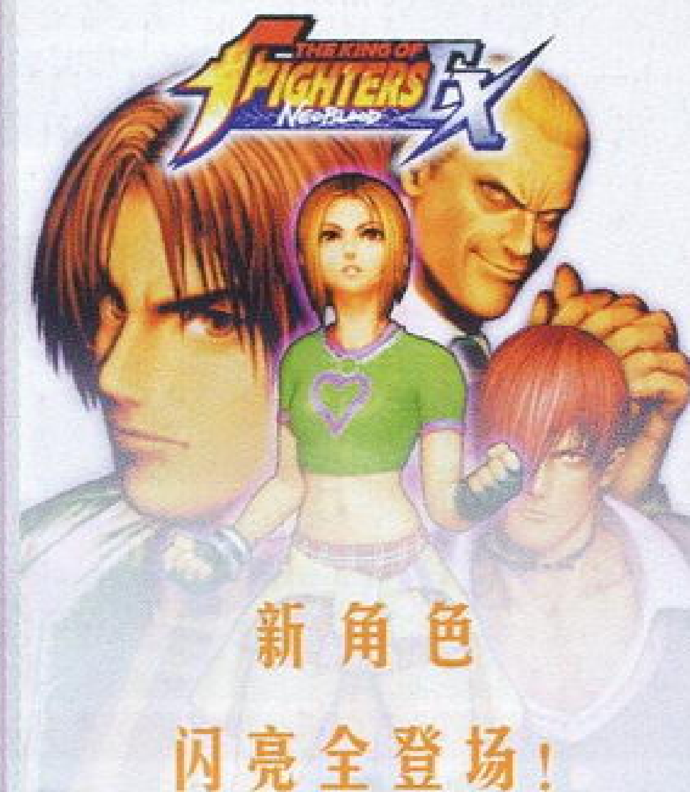


→夏妮 伊利亚（イリア）地区的艾德萨（エデッサ）天马骑士团的见习天马骑士，一直在各地修行。



格斗之王 EX

自从“《格斗之王》系列”登陆GBA的消息传来后，这款当时暂名为《格斗之王 GBA》的游戏立刻受到了众多GBA玩家的关注。这款游戏现在已正式命名为《格斗之王 EX ～NEO BLOOD～》，发售时间定为明年元旦，也就是2002年1月1日。现在就由我来为大家作进一步的报道！



新角色
闪亮全登场！

GBA	MMV	FTG	未定
	预定 2002 年 1 月 1 日发售		电池记忆
卡带	未定		

系统完全解冻！

SNK 游戏的系统，每一代都会有惊天动地的变化，这种现象尤以“《侍魂》系列”为甚。不过本作的系统和《格斗之王 99》比起来可以说是一点变化都没有。两者都加入了援护系统，玩家可以同时选择 4 名角色，其中有一名角色是援护角色，也就是“STRIKER”。而援护的具体规则也和《格斗之王 99》完全相同。相信各位玩家早已心中有数了吧？



全部登场角色一览

格斗之王 EX 主人公队：草薙京・二阶堂红丸・叶花萌・矢吹真吾

饿狼传说队
特瑞・安迪・不知火舞・东丈

超能力队
麻宫雅典娜・椎拳崇・包・镇元斋

龙虎之拳队
坂崎良・罗伯特・京・坂崎由莉

金家藩队
金家藩・陈可汉・蔡宝健・全勋

怒之队
莉安娜・拉尔夫・克拉克・WHIP

个人参赛选手
八神庵・吉斯

最新游戏画面

随着发售日的日益临近，官方公布的资料也越来越多。从最新的游戏画面来看，游戏画面的水平比三个月前又要更进一步。特别是对必杀技动作的刻画，实已到了不亚于 NEOGEO 水平的地步。空口无凭，请看——



大赚 SNK 票友的银子—— KOF 版 GBA

凭借 GBA 版《KOF》才出名的 MMV 公司表示为配合明年1月1日发售的 GBA 版《KOF》，该公司还将推出 KOF 版的 GBA 主机。这台主机的颜色为黑色，具有透明光泽。在主机上绘有《KOF》里的经典角色，按键上还有太阳、月亮、星星的标志。这台主机定于与游戏同日发售，价格为 15600 日元（含游戏）。由于 SNK 已经退出历史舞台，相信届时肯定会有很多 SNK 的死忠们拼死购入。



新角色出现！



在官方最早公布的宣传海报中，我们可以很清楚地看到，在小草和小八身后有一个神秘的男子。这名男子究竟是谁呢？现在这个问题终于已经有了答案，他就是号称“不死鸟”的、多次从摩天大楼顶层落下仍毫发无损的吉斯大人！很……失望吧。不过吉斯大人还是有一定人气的。

如果说吉斯只能算是一个半新不旧的角色的话，那么下面这位小姑娘可真是一位货真价实的新角色了。她的名字叫作叶花萌，第一次登场居然就加入了主人公队！叶花萌生于美国，但她的双亲都是不折不扣的日本人。当年叶花萌的曾祖父东渡美国，从此叶花一家就在这儿定居下来。叶花家有一套家传的古武术，并定下了“不传外人”的规矩。叶花萌的武艺正是从她祖父那里学来的。

不可不提的是这次为叶花萌配音的声优是淡出游戏界很久的千叶丽子小姐。千叶丽子小姐和SNK是老朋友了，据说艳名远播的不知火舞这个角色就是根据她的形象设计的，大家可以自行想象她的风采。而早期不知火舞的配音都是由千叶丽子来担当的，直到后来千叶丽子退出游戏界后才改为曾木亚古弥小姐。

NEW CHARACTER
叶花萌
年龄：18 岁
职业：学生
出生地：美国
声优：千叶丽子




千叶丽子

16 岁就已出道的千叶丽子，自 1995 年退出艺界后，就自组网站公司，大搞数码写真集生意，并出任女社长，还亲自撰写数码相机便利字典呢！除了不知火舞外，她还为经典街机游戏《真侍魂 霸王丸地狱变》里的小姑娘 CHAM CHAM 配过音。



GAME 3 游戏立方

VOL.005 栏目主持：多边形



多边形和他的朋友

又有投稿！



by akirara

最近又收到很多热心读者的投稿，除了《MGS》之外，大部分稿件就是由玩家自己修改创造的游戏图片了。其中的一幅《QOF2001》堪称佳作，非常耐看。

LIKY友情援助独家猛料

提醒大家：购买《马里奥赛车ADV》时注意游戏的存档问题，

现在市面上有些D版卡带质量极不稳定，游戏不能存档是最容易出现的情况，大家购买时一定要注意检验。有的游戏还好，能够在游戏中选择“存档”指令然后关机来检验是否记忆良好，但像《马里奥赛车ADV》这个游戏并没有“存档”这个指令，因为它是自动存档的，因此检验起来可能会有些困难，下面就传授大家辨别《马里奥赛车ADV》是否记忆完好的方法。

最快的方式：在标题画面选择最下面的“モバイル”这一项，进入后游戏提示要你输入个人资料，首先是输入姓名（图1），随便输几个字，完毕后画面上表示“正在存档，不要断开电源”（如图2），此后如果存档成功，就会出现如图3所示画面，这就表示这盘卡记忆良好，否则出现如图4所示画面，那么这盘卡就是记忆有问题的了。(不懂日文的可以比较一下两种情况下字数的区别)

如果大家还不放心，还可以进入游戏跑完一项杯赛，取得一个奖杯，随后游戏也会自动存档，此后关机后再开，如果刚才取得的奖杯还在，那也说明这盘卡记忆没有问题，放心购买，不过这样的验证方法花的时间稍长，小心BOSS……（黑）。



存档成功

存档失败

①我用DC手柄玩《CVS2》时感觉很不爽，有没有什么改进的方法？②听说玩《莎木Ⅱ》需要前作的通关记录，有这回事吗？③究竟是NGC机能强还是PS2机能强？④《KOF2000》是否会推出PC的NEO·GEO模拟器上的版本？⑤我本人知道（发现）许多不同机种的游戏秘技，是否可以投稿？

①最完美的解决方法就是购买ASCⅡ发售的专用格斗摇杆。标准售价为6800日元，价格不菲哦。②《莎木Ⅱ》运行并不需要前作的记录，只是如果你有前作通关记录的话，再进行2代游戏时芭月凉在横须贺得到的那些小公仔可以保留下来。③NGC的机能的确强于PS2。④现在PC上的NEO·GEO模拟器已经可以模拟《KOF2000》了，但是并不完美，运行时图像有缺损。⑤我们非常欢迎读者踊跃的投稿。

这里给出编辑部的Email：ptfg@21cn.com

①我的美版DC主机买了还不到一年，读D碟就有困难了，新碟也是这样，请问是什么原因？②DC电源很快变热，有什么降温的方法？③DC的D碟是否可以对应VGA？④我买的DC金手指碟能够使用密码，但是却不能存入记忆卡中甚至无法进行游戏，救救我吧！

①我想主要原因还是因为你使用D版软件。因为D版软件的质量远远要比正版软件差，这对主机的伤害就好像慢性毒药一样。其次可能就是因为你没有做好主机的防尘保养工作。②如果是质量比较好的电源，即使发热也是很正常的，所以你大可不必心痛。你也可以购买一个可调式变压器，一般售价不会超过200元。③那要看这个游戏本身是否对应VGABOX，大部分的DC游戏都是对应VGA的，碟面包装上有标明。④任何主机的“金手指”都有好几个版本，具体数目是多少我也不清楚。如果你碰到输入的“金手指”不能使用有以下几点可能：1.“金手指”本身就不正确。2.你使用的“金手指”版本不正确。3.你输入“金手指”号码过多或者是输入错误。

①我是一个“MGS迷”，请问如何才照到幽灵照片？②《MGS2》是否对应上代记录？③《MGS2》是否系列的最后一作？④我始终不明白美版《MGS》通关后把记录下载到PDA上去有什么用？

①各种特定地点，一共42张，全部都是开发人员的照片。只要SNAKE是在某些特定场所，用camera拍下照片后，有时候会发现多了一层半透明的人物轮廓，没什么特别的，完全分辨不出来。②对应一代的记录仅仅只是一个传闻，KONAMI官方并没有对这个问题发表过任何说明，我想应该是不可能对应的。③绝对不可能！小岛秀夫只是曾经表示过希望在以后“《MGS》系列”中有更大的突破。想想看，这样炙手可热的游戏无论是KONAMI还是制作人都不会放弃的。④据我所知，7天之内，在PDA迷你中只要拿到《MGS》5种不同的称号（可以和其他人进行交换），你就可以在“VR training”中使用灰狐。但是很抱歉，具体怎样操作我不太清楚，抱歉了。

①请问PS2正确的开关机方法？②DC的呢？③听说PS2已经有了可以运行NGC游戏的软件，是否有此事？④中国入世后国内游戏产品的价格波动是否会很大？

①开机：A.首选确认接通的是110V电源；B.打开主机背面的电源开关；C.按下主机正面的OPEN将游戏放入CD仓内，再按下OPEN键。关机：A.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键将游戏碟取出;B.再按下OPEN键使CD仓收入机体内；C.按住RESET键，等绿灯信号变为红色时再将处于待机状

态的PS2电源开关关掉。②开机：A.首选确认接通的是110V电源，B.打开主机正面的电源开关；C.按下主机正面的OPEN将游戏放入CD仓内，再关上CD仓上盖。关机：A.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键，等游戏碟片停止转动之后，将游戏碟取出；B.关闭CD仓上盖再按下POWER键关机即可；C.还可以在游戏当中的非LOADING画面同时按下A＋B＋X＋Y＋START进行复位，进入主机菜单画面选择音乐模式再按下B键推出之后按下OPEN就发现碟片已经停止转动，最后按照B步骤关机即可。③这肯定是一则谣言，请不要相信。④本人才疏学浅，刚刚自学了一下有关WTO的知识，这里我就斗胆预测一下。中国加入WTO后，短期内并不会对国内的游戏产品价格产生什么影响。国内游戏市场朝着良性有序的道路发展，这一切都需要时间，中国入世也并不能同"一切洋货都会变得便宜"这样一种肤浅的认识划等号。欲知甚解请参看"玩友自由谈"。

DC的《罗德岛战记——邪神降临》中那些在岛上的冰块怎样才能打碎，和那个冰巨人对话后给我的工具应该怎样才能使用？

其实这两个问题是一个问题，冰巨人给你的工具其实就是为了打开冰块的，你站在冰块面前像使用道具一样使用这个道具就可以打开冰块了。你所说的冰块就是游戏中的矿石，这些矿石也就是《罗德岛战记》中的货币。

①GBA的游戏都那么的优秀，如《黄金太阳》、《马里奥 Advance》、《瓦里奥 4》、《机战 A》……但为何销量都如此可怜，连一个百万大作都没有呢？不公平啊！②GBA售价9800日元，以0.07相乘应为686RMB，但现在普遍只卖500多，何故？莫非GBA降价了？③怎样区分GBA的原装和组装卡带？④GBA会不会有其专用电源？

①虽然GBA全球出货量已经达到1000万台，但是和FC、SFC、PS甚至和PS2相比都还有很大的差距，加上同期还有多个机种同时存在，如果你横向来比较一下就不会有这种困惑了。②9800日元是官方宣布的零售价格，如果是游戏店老板进货渠道通畅的话入手价格肯定低于9800日元。再加上现在国内有很多GBA并不是在日本本土生产的，其生产成本自然下降了不少，君不见机壳背面都印着"MADE IN CHINA"的字样？③杂志2001年11月A刊中本栏目已经做过很详细的专题回答。④有的。

①在《洛克人X4》中那些BOSS到底是被哪些特技所克制？②为什么我干掉8个BOSS后，最终BOSS西格马没有出来？③游戏有什么隐藏要素？④《洛克人X6》什么时候发售？



①STAGE1的BOSS WEB SPIDUS并没有什么特技可以克制它。对付STAGE2的BOSS，X的"特效药"是SOUL BODY，而ZERO则可使用"龙炎刀"。对付STAGE3的BOSS，X可使用武器AMING LASER，而ZERO可使用"落凤破"。STAGE4的BOSS，X可使用DOUBLE CYCLONE，ZERO可使用"雷神击"攻击效果都很不错。另外关尾的其实是可以驾驶到BOSS参加战斗的。STAGE5的BOSS最害怕冰系的武器了。对付STAGE6的BOSS，X使用的武器是LIGHTING WEB，ZERO可用"雷神击"。STAGE7的BOSS比较难缠，X可用GROUND HUNTER来取消它的攻击，ZERO的"雷神击"攻击力很高但要慎用。对付STAGE 8的BOSS用火焰系的武器攻击效果很好。②你的情况很特殊，当年我完成前8关之后选择画面上就会出现最终西格马。怀疑可能是你没有将强化部件搜集齐全吧。③这里给你提供一条选择黑色装甲的洛克人X的方法。在选人画面上，将光标框放在洛克人X上，顺序按2次"X"键，6次"←"键，在按住"L1＋R2"不放后按下"〇"键进行确定，成功的话X的颜色会和平时有所不同，之后如果X取得任意强化部件后他就会变成黑色，COOL！在选人画面，将光标移到ZERO上按住"R1"的情况下按6次"→"，之后按照"X"键不放再按"〇"进行确定，ZERO的装甲也会变成黑色。④2001年11月29号。



不知道大家每次听到一些"街头消息"时都是什么感觉。反正我本人总是把它当成耳边风，一下子就会将它们抛到九霄云外，但是有一种流言在下特别注意，也非常感兴趣，那就是游戏方面的传闻。现在多边形也当上了"狗仔队"，专门开办了"流言蜚语版"这样一个小栏目，各位茶余饭后睡觉前看看，想来会别有一番滋味（窃笑）。

《恶魔城》最新作忽隐忽现！？



前些时候有传闻，《恶魔城》最新作将会推出PS2版本。前两天又从欧洲传来消息，KOMANI不但会在PS2上推出《恶魔城》最新作，而且也会在NGC和XBOX上推出，据说PS2版本还是传统的2D风格，而NGC和XBOX版则变成了一款3D动作游戏。

心跳指数：

短评：无论怎样终于有《恶魔城》的消息了。

《NIGHTS》续集开发计划再次启动！？



日本消息，SOINC TEAM正在筹备开发SS的名作《NIGHTS》，一切有关情报均不明朗。

心跳指数：

短评：唉！在DC上我没有圆一个玩《NIGHTS》新作的梦想。如果SEGA要推出续作，我想应该选择NGC。

CAPCOM将为NGC开发《街霸》最新作品！？

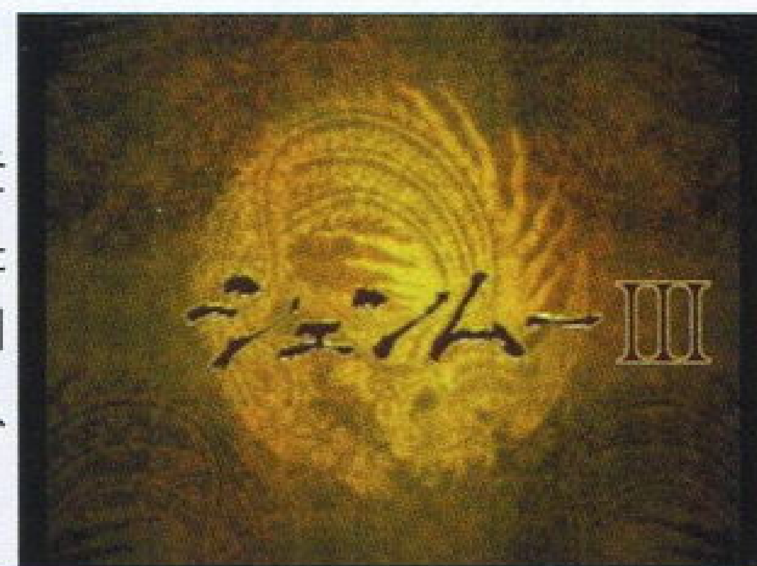


日本消息，除了NGC独占"《生化》系列"外，CAPCOM将为NGC开发《街霸》最新作品。除此之外，CAPCOM王牌制作人三上真司从今年9月便开始为NGC开发一款名为《CAS Ra》的全新动作冒险游戏。

心跳指数：

短评：如果在NGC上推出《街霸》，最头痛的就应该是NGC的手柄了。至于三上先生又在忙什么，不会是《鬼泣2》吧？

《莎木Ⅲ》！？



SEGA官方已经对外宣布《莎木Ⅱ》登陆XBOX！这不由得让人猜想《莎木Ⅲ》是不是也会在XBOX上推出呢？已经有传闻说《莎木Ⅲ》也会在XBOX推出，这个消息已经在近期被SEGA官方证实。

心跳指数：

短评："《莎木》系列"在美国火着呢，那么《莎木Ⅱ》登陆XBOX想来也并不算什么意外，所以三代在XBOX推出也是在情理之中。

《FF Ⅶ》又回来了！？

未证实消息，SQUARE正在PS2上重新制作PS的经典RPG《最终幻想Ⅶ》游戏，重新制作版中将提供更精致的地图、车辆模型和附加的动画场景。SQUARE还宣布他们已经开始制作日本第二版的《最终幻想Ⅹ》游戏。这个

重新制作的版本将会加入《最终幻想X 国际版》中的一些额外部份，让日本的玩家们可以享受到更完整的游戏。





短评：早就传闻SQUARE要在PS2重作FF7、8、9三款作品，听了这个消息让人又躁动起了，相信SQUARE也一定会推出《最终幻想X 国际版》。现在厂商纷纷炒大作的冷饭早已经不是什么稀奇事儿了，director's Version、Mega Remix、HardCore、Plus、Deluxe Version……想必各位都已经很熟悉了吧^_^。

"游戏达人"评选揭晓！

大家还记得"游戏达人"评选活动吗？"游戏立方"的前身"游戏诊所"早在今年年初就开始举办这个小小的活动，期间收到了大量"游戏达人"的投稿，热情洋溢的信件真是堆积如山。由LIKY推荐，2001年度的"游戏达人"终于产生了，以下三位将免费获得2002年《游戏机实用技术》全年杂志。由于名额有限，没有被选上的读者请多多海涵，明年杂志将有更多参与活动等着你们。请以下读者速与本刊联系。

广东省佛山市张槎镇下朗村永丰大街二巷1号	江永棉
山西省太原市黄陵路西巷5号山西省教育学院审计处	窦翔
河北省保定市新市区中廉良生活小区5号楼3单元503	韩勇杰

《樱大战3》字字有文章 VOL.02

美丽的女海盗（美しい海贼娘～La splendide pirate,Glycine～，这是《樱大战3》第三话的标题，其实此标题源于1954年美国著名电影《SABRINA》(日译:《美しいサブリナ》，中译:《龙凤配》)。此片是由国际超级影星奥黛丽·赫本（Audrey Hepburn 1929～1933）主演，而她更因此片而获得当年奥斯卡金像奖的提名。故事讲述的一段类似童话《灰姑娘》一样的爱情故事。女主角Sabrina是显赫豪门LARRABEE家族私人司机的女儿。年轻美貌的Sabrina渐渐爱上了LARRABEE家族的次子David，但是由于贫富、地位的差距，David还是拒绝了Sabrina纯真炽热的爱情。后来伤心的Sabrina只有踏上了前往大都会巴黎的旅程。两年后的一个天，打扮时髦的Sabrina在一个酒会上和LARRABEE家族长子Linus不期而遇了，Linus被Sabrina深深地吸引，最后两人一同踏上了红地毯，一个皆大欢喜的结局。该片后来又被好莱坞重新搬上了银幕，取名为《新龙凤配》。而在该片标题后的法文"La splendide pirate，Glycine"的意思就是"美丽的海盗，Glycine（グリシーヌ）"。





新型态街机O.R.B.S诞生

前不久，NAMCO在第39届AM SHOW中展出了名为"O.R.B.S "的业务用框体，引起了广泛的关注。O.R.B.S 全称是"OVER.REALITY.BOSSTER.SYSTEM "。可直接接驳System 246、NAOMI等各厂商的业务用基板。由于游戏时屏幕成半球形，所以必须对运行的软件进行特别处理。整个机体成座舱式，座位成抽屉式进出，与O.R.B.S 一同展出的软件是NAMCO著名街机游戏《星空之刀》最新版本。

虽然多边形没能够参加第39届AM SHOW，但是最近也应厂商之邀，去试玩国内生产的"乒乓球运动游戏机"。这种机内安装多个传感器对人体的运动姿特或动作进行感应，游戏时，玩家手持专用的乒乓球拍，面对电视机，用和真正打乒乓球一样的动作挥动球拍击球就可以了。这一点倒和最近PS2刚发售的KONAMI体感大作《THE警察官 新宿24小时》有点类似。







MADE IN CHINA 哦！





O.R.B.S 一定会使游戏的临场感十足，但不知里面的空气好不好。

分享 继续为MGS2造势。（笑）

这一次为大家带来的，是多边形在杂志社的书山卷海中辛苦翻出的一个有关小岛秀夫先生的访谈。当然了，这不仅仅只是一个有关小岛秀夫的访谈——各位将要看到的，是当年MGS在推出之前的"最终访谈"！

> 我对于玩家在花掉了几十个小时之后，却还不能让玩家得到一些东西（这种情况）产生了疑问。因此只要常常做这样的游戏，我想孩子们也许能够在过关里得到一些让自己成长的东西，也许会对自己的未来做一番思考，或是有所感悟。

专访MGS制作人小岛秀夫

在许许多多的游戏制作人当中，小岛秀夫是惟一适合被称为"导演"的人物。在MGS的开发工作结束之后，我们请到了小岛秀夫以他的游戏观来解释MGS，相信或许可以从中了解到一个"真实的MGS"吧。

——终于完成了啊！

小岛：嗯。完成了。还真是很久呢。（笑）

——究竟花了多少时间来开发呢？有没有超过当初计划的时间？

小岛：开始这个游戏企划是大约4年半以前了（1994年）。但是当时为了《宇宙骑警》的制作，就不得不中断了一阵子。而实际进行开发工作的时间大概就是2年前了。

——在开发初期的时候，就想过要花这么长的时间吗？

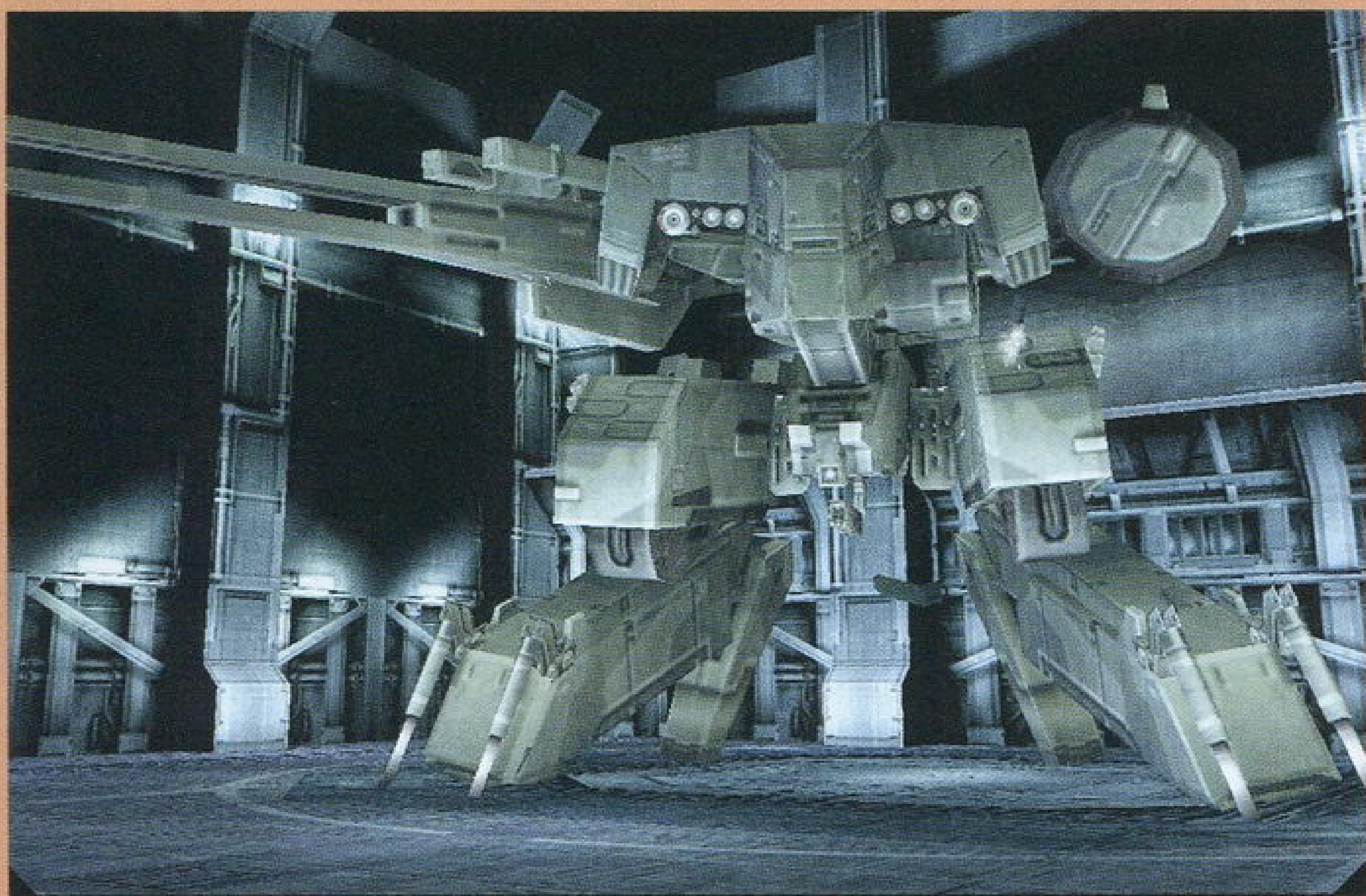
小岛：没有。我想做的是更加"单纯"一点的吧。（笑）在确定了游戏的开发平台是PS之后，前作《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》中不能够实现的部分也变得可能了，我想要尝试，因此就往里面加了不少新的要素。而例如故事、地图之类的东西则是很早就已经确定的了。在开发过程中也不断地加入一些新的构思，再加上调整游戏的平衡度也用了不少时间。的确是很细致地在对待这个游戏——单单只是序幕在直升机升降台那一段，我就重作了50次。（笑）



——调整平衡度对游戏很重要吧。

小岛：是啊，我们用了差不多半年的时间来进行这个。而且只有我一个人。（笑）。我是希望玩家在游戏初期时玩起来的感觉能够一直持续到最后呢。这种玩游戏的感觉，如果不是一个人反复玩的话是无法体会到的。像最近的RPG，大部分都是把剧情、事件等要素分给好几个不同的游戏企划、游戏设计小组去分别制作，这样的结果往往就是将这些部分拼合起来的时候，游戏的世界观、玩起来的感觉不能够做到保持整体风格的一致。而MGS则不会是这样的游戏。

MGS是"潜入"的游戏，因此，必须给玩家一个持续的"现在已经在阿



拉斯加的军事要塞了”的感觉。这一点是非常重要的。就好像是迪斯尼乐园里的厕所一样。(笑)(注：因为迪斯尼乐园里的厕所的卡通造型与迪期尼乐园的整体风格相当合拍，所以小岛秀夫才有这样的说法)现在我们为了要维持MGS的世界观，就必须使用电脑动画、多边形来表现事件的经过。这部分的调整，就是非常费神而且要靠“感觉”的工作。

——关于游戏难度的问题，相信第一次接触这款游戏的玩家都会觉得这是一款困难的动作游戏吧？但实际上你们已经为初学者进行了调整？

小岛：简单来说就是“这是一个适合初学者的游戏”。我有这样的信心这么说。攻略的方法不止一个，只要听听无线电的暗示，就能够解决困难。

——在制作初期就是以“初学者能够应付的难度”为目标吗？

小岛：嗯。ACT游戏最重要的就是玩家与游戏主角的“一体感”，让玩家有“自己就是游戏中的主角”的感觉。所以，必需得有一定难度。如果这仅仅只是AVG的话，只要瞄准、射击就可以简单地打倒敌人——虽然我认为这样也不错，但似乎就不能感受到这款游戏的新意了呢。打个比方，我能够从两米高的地方跳下来，这就是我的能力。但如果现在忽然叫我从25米高的地方跳下去，那即使是我硬着头皮跳了，也不会感到有趣吧？(笑)因此，就这必须经过无数次的练习之后才真的能够从这么高的地方往下跳的。我想这就是ACT游戏有趣的地方吧。在MGS中，与BOSS战基本上是可以无限接关的，在每一次失败之后总结经验，找出打倒BOSS的正确方法，这样游戏的难度就会慢慢下降的。我们想到了这一点，因此就用这种无限续关的方式在无形之中降低游戏的难度。

——在制作中有什么很困难的地方呢？

小岛：嗯……还是“整个游戏都是由3D构成的”。拍电影时可以只做出画面上的部分就可以了，但是要知道，在这个游戏中，玩家可以看见游戏中的每一个角落，而且还能够用高倍望远镜放大呢！(笑)在开发过程中，经常就会在无意中发现某些漏掉制作的部分，比如士兵的下巴……之后才惊觉“啊，还有这里没有做呢！，我忘了，这可是全3D的！”(笑)

——这款游戏有着很重要的主题，就是核武器与基因问题。这是小岛秀夫先生您自己的想法吗？

小岛：对，有一些我平时常常在想的一些事情，比如说下一代的未来啦等等。这些想法都会在游戏中反映出来的。因为剧本是我自己创作的，所以无论如何都会加入自己的想法。

——至于核武器，5月的时候(1998)印度与巴基斯坦进行了核武器实验，现在全世界也进入了一个相当微妙的局势，真的是非常有时效性呢！

小岛：我的游戏常常都是很有时效性吧。但是，到了后来也会变得与当初设定的不一样。(笑)在前作《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》的故事中虽然提到了“柏林墙”，但是刚刚把游戏完成，柏林墙就倒了(笑)。我可没想过它会倒啊(笑)。又由于往往事实与我们在书上了解的有一些误差，说不定MGS到了发售的时候就又会变得不一样了也说不定。

——(笑)不过这次的时机可真是准确呢。

小岛：从表现上看来，现在已经不是冷战时期了，也没有什么核武器的问题了，在这样和平的氛围下，无论是老一辈的或是年轻人，当他们听到“核武器”这3个字的时候也许会有些不以为然，但是实际上无论核武器问题存不存在，我们还是有可能遇上某种突发的危险状况。MGS中包含了现在世界各国议论纷纷的热门话题——对待核武器的态度。我也希望能够通过这款游戏，让玩家也有这种概念。

——对于中小学生这样年轻的玩家，也能把这样的概念传达给他们吗？

小岛：是啊。在21世纪不只有核武器的问题，像基因问题我想也是值得留意的。我希望现在的中小学生能够对这类问题有独立思考以及自我判断的能力。

——嗯，的确，不管是ACT还是RPG游戏，确实是很少有传达社会现象的作品呢。

小岛：我想大概是因为游戏制作者也没有这样的概念吧。的确，游戏是一种娱乐，因此即使说“游戏就是为了消磨时间”也不为过。然而，对消费者来说，游戏还是不应该夺去玩家的金钱和大量的时间吧？我对于玩家在花掉了几十个小时之后，却还不能让玩家得到一些东西(这种情况)产生了疑问。想想看，你在好不容易将恶龙打倒之后，结局就是一个二头身的老爷爷跑出来对你赞美道：“恭喜主人终于成为了真正的勇者了！！”这样的话就有点……(笑)

——(笑)的确现在能够让玩家到最后有所领悟的游戏是越来越少了。

小岛：比方说漫画好了，和昔日比起来它已经成为了相当进步的大众媒体了，所以能够表现一些重要的社会问题。在这一点上，我想游戏还只能算是孩子们之间的媒体。但是，仍然还是有不少的孩子是从游戏中得到在现实生活中有用的信息资讯的。因此只要常常做这样的游戏，我想孩子们也许能够在过关里得到一些让自己成长的东西，也许会对自己的未来做一番思考，或是有所感悟。

——无论在哪里小岛先生都是一个有名的电影迷。最近有的游戏说要“与电影融合”、“超越电影”，你对这样的游戏有什么感想？

小岛：我想是无法超越的吧？(笑)没有见解与主题的游戏是不可能“超越电影”的。我是看电影长大的，也曾经看过有人利用游戏这样的媒体或其他媒体来达到接近电影的表现，但也只能达到近似于电影的程度。如果就“超越电影”这点来说的话，是不能表现得更好的。在当初MSX上的《METAL GEAR》的包装盒上就写有“简直就像电影般的游戏”这样的话。(笑)这句话当然是我想出来的，(笑)但那是指游戏本身是在像电影般的场景下进行的，这样讲的话与原意比较接近。

——最近也有不少游戏是以CG为核心，然后打出“电影般”的旗号的……

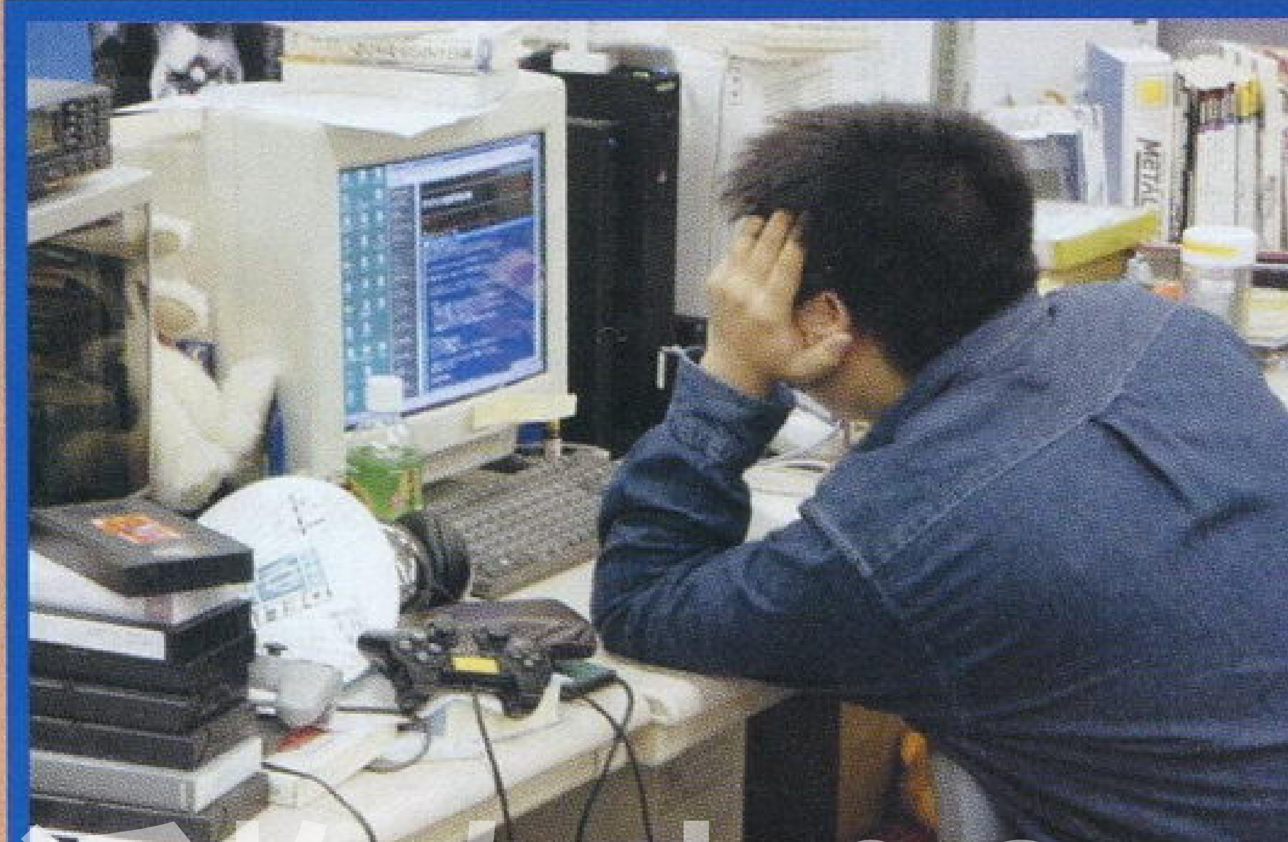
小岛：我想这也只是游戏的一种表现形式。有各式各样的创作者是由此开始，然后朝着不同的方向迈进。但是，如果只是将游戏的MOVIE部分单独出为，然后说它是“电影”，是说不通的。

——这么说来小岛先生你认为“游戏的趣味性”是指的什么呢？

小岛：就是要能达到“在玩的瞬间就要觉得有趣”这一点。这个有趣的瞬间会在脑海里形成一段连续的故事……这就是我的想法啦。

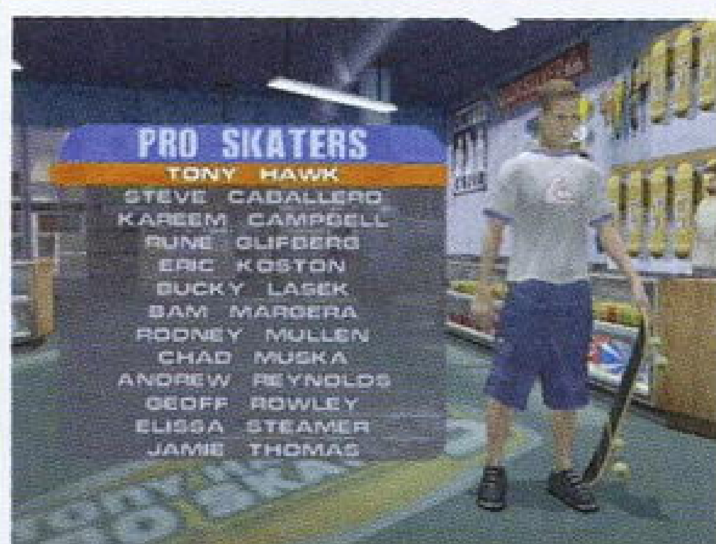
——最后，希望你能对玩MGS的玩家们说些话。

小岛：从画面上也许会给人很卡通的印象吧。但是这游戏就算是把它当成是普通的动作游戏，也可以玩得很高兴的。对于女性玩家我也想要推荐。游戏玩起来有在玩捉迷藏的感觉，无论任何人都会玩得很尽兴，请务必玩玩看！



正在为MGS2 DEBUG的开发人员，看他这样子一定是碰到了不小的难题。的确，像MGS2这样的游戏拥有相当复杂且庞大的数据量，对于开发人员来说最痛苦的莫过于除BUG了。在他们眼里，MGS2可不是游戏，而是一堆数据……就像《骇客帝国》里尼奥看到的那样……

黄金眼



画面 音效 系统 游戏性

评分	SOLIDUS GOUKI	多边形	ACE飞行员
	6	8	6

不过不失

SOLIDUS GOUKI

如果你是个实实在在的街头滑板小子，那么对这款游戏的意义可能远比玩这款游戏的意义大，因为这款游戏叫"托尼·霍克"。如果你只是一个普通的玩家，那么则建议你先在ESPN找几场X-GAME来看看，只有当你不断地为那些职业滑板选手的高超技巧叹为观止的时候，可能才会在这款游戏中"找到感觉"。不过对于一个之前没有接触过此系列的玩家来说，可能上手就的确是难了些。另外，游戏中出血的设定似乎太过血腥了一些，是在警告玩家们切勿模仿吗？

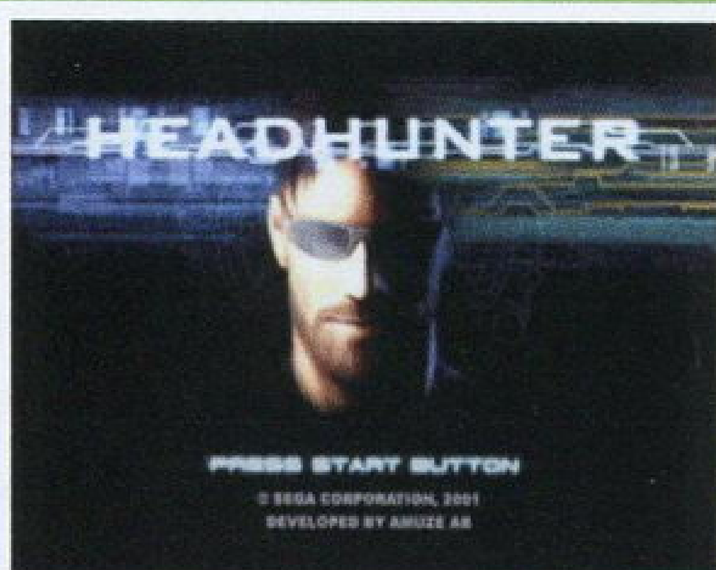
ACE飞行员

这是以美国当代滑板之王托尼·霍克命名的著名滑板游戏，在美国的声望极高，美国玩家对滑板游戏始终一往情深，但是来到中国就是要另当别论了，这款游戏几乎没有多少人对它感兴趣。游戏中那些五花八门的滑板动作对于很多人来说都比较陌生，即使偶尔做出几个惊人的动作也不能产生很大的共鸣，自然投入度也会大减。加上游戏的难度很高，上手并不是很容易，而画面的感觉和很多电脑游戏一模一样，实在没有什么太多吸引人的地方。好在游戏的物理引擎做的还比较体贴，不然人早就烦了。

多边形

我从来不反感美版游戏，而且一向都很喜欢美版游戏。滑板运动的魅力就在于运动员冒着极大风险做出令人叹为观止的高难动作而获得成功的愉悦。这一点在这个游戏中体现得淋漓尽致，不愧是被欧美各大游戏媒体评为满分的滑板游戏。虽然游戏上手的确有一定难度，但是你一旦掌握了操控性后可以说是其乐无穷。美版游戏一贯的毛病就是游戏中充斥着浮躁单调的电子音乐，这一点实在让人受不了。那些老美为什么从来就不在运动游戏的音乐方面多花点功夫呢（"《FIFA》系列"除外）？

托尼·霍克职业滑板选手3 NEVR SOFT/PS2/CD-ROM/TONY HAWK PRO SKATER/SPG/2001-10-30/系列第三作



画面 音效 系统 游戏性

评分	SOLIDUS GOUKI	SOUL	ACE飞行员
	7	7	7

热血推荐

SOLIDUS GOUKI

看得出来AMUZE的确是想将BH与MGS的要素融合进这款游戏中，无论是杰克贴墙观察敌情还是游戏的基本操作都颇眼熟——甚至还有"VR TRAINNING"。不过，将通过"VR TRAINNING"作为游戏继续进行下去的惟一条件这一设定则有些令人不解：既然如此，为什么不干脆将那些"VR TRAINNING"关卡揉入正式的游戏中呢？角色的动作总给人一种生硬的感觉，而剧情的交待也无法让人有投入感。值得一赞的是游戏中的摩托车模式，制作得非常出色，完全能够当成一个单独的游戏来进行。

SOUL

看到游戏以后还真被游戏中的几个SNAKE式的动作惊了一跳！有些人可能会批评这一点，但我个人认为这没有什么不好，只要模仿得好，同样能够制造出精品，这也是发展的必然。《猎头者》虽然没有当初预想的近似于《莎木》一样的画质，但是探险这一主题却没有让大家失望。将《MGS2》的动作要素和《莎木》的探险要素组合这一点很让我有些兴奋，再加上游戏有自己不俗的原创要素，特别是那台可以风驰电掣的电单车，可以说游戏的确是近期DC上的优质作品了。

ACE飞行员

刚上手时还着实为这个游戏冲动了一把。玩了一阵子之后就发现这是一款典型的"金玉其外，败絮其内"的三流游戏。游戏刚刚进行完第一个任务，就让人有一种再也玩不下去的感觉。一个字概括《猎头者》——乱。游戏虽然结合很多大作的特点，但是由于制作公司火候还不到家，结果做成了"夹生饭"。当然游戏并不是一无是处，游戏的画面和题材的确很有诱惑性。游戏的音乐听起来感觉比较宏大，但是不分场合地随意滥用却给人一种东施效颦的感觉。

猎头者 AMUZE/DC/GD-ROMX2/HEADHUNTER/A·AVG/2001-11-07/欧版/对应振动手柄/原创



画面 音效 系统 游戏性

评分	SOLIDUS GOUKI	纱迦	D·S
	7	6	7

不过不失

SOLIDUS GOUKI

简单的规则再配以偶有变化的场地，看起来并没有什么吸引人之处，但作为老少咸宜的BOMBMAN来说，规则的简单绝不意味着游戏的单调乏味，而且这一次的"在线版"更能够让玩家在网络上体会多人玩的刺激感觉。对于国内玩家而言，游戏本身提供的四人对战模式就足以让这款游戏成为朋友聚会时的大众游戏了。想方设法在"生存"模式中幸存下来，什么时候来一个"主动离场"也是大有学问的，在四人对战中力拔头筹的成就感也很高啊。

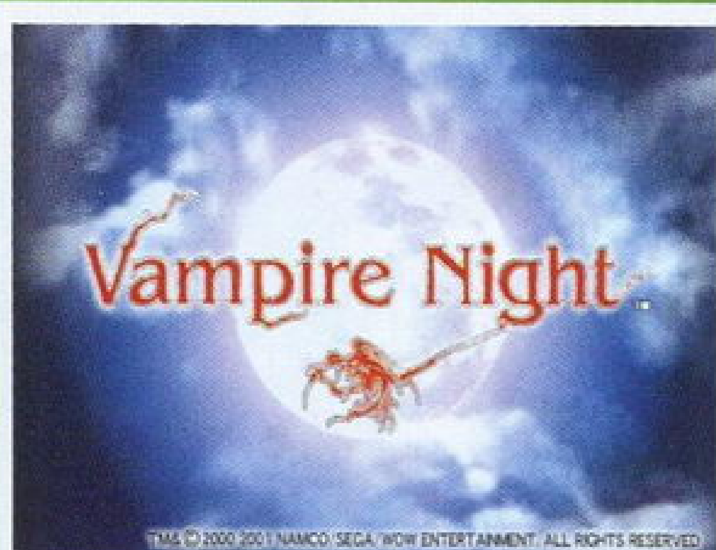
纱迦

即使是在FC时代我都一向讨厌这个游戏，所以拿到这个游戏的时候心里一点怀旧之情都没有。玩了之后才发现，原来炸弹人已经进化到了这个地步：千奇百怪的炸弹、暗藏玄机的场景、丰富多采的角色，脑海中的那个老炸弹人形象在一片轰鸣声中渐渐远去了，取而代之的是一个全新的炸弹小子。不过玩久之后游戏的毛病就渐渐暴露出来了——太单调。虽然游戏设计了很多场景，但其实玩起来都是一样的。至于游戏最大的卖点上网，我没有试过——要我上网和人对战《炸弹人》？MY GOD！

D·S

玩到这款游戏的时候不禁让我想起了与朋友一起在SFC上鏖战《炸弹人3》的日子。一直以来"《炸弹人》系列"强调的就是人与人之间的对抗。这一次的DC版给人的感觉中规中距，没有加入什么新的要素固然很失望，但好在原有的乐趣并没有消失殆尽，所以喜欢怀旧的玩家不妨尝试一下吧。DC版的一大卖点就是网上对战，可以想象同世界各地的陌生人对战时的兴奋，但如今的游戏界已经不是HUDSON能够介入核心的时代了，因此即使是最忠实的FANS也会有厌倦的一天。

炸弹人在线 HUDSON/DC/BOMBMAN ONLINE/ACT/2001-11-06/网上对战/至少5格/1~4人/可在线游戏



画面 音效 系统 游戏性

评分	纱迦	ACE飞行员	D·S
	8	8	7

热血推荐

纱迦

这个游戏本来是我在PS2上最关注的游戏之一，原因很简单：SEGA+NAMCO，做出来的游戏能差吗？本来很希望它能够超越DC上的超经典光枪游戏《死亡之屋2》，但玩过之后才发现这样的游戏还是没有出现。游戏本身的素质绝对没有问题，特别是画面，非常棒！可以说是完美移植。不过感觉难度太低，敌人太少，简单地说就是打起来不过瘾。当然如果是在街机上玩那就不一样了。《死亡之屋2》之所以出色，是因为家用机版是重新制作过的，如果这个游戏也能这样做，那么又一个经典诞生了。

D·S

除了失望还是失望，在《死亡之屋3》的画面已经变为浓郁的美式卡通风格之后，喜欢《死亡之屋2》的玩家都翘首期待这款SEGA和NAMCO联手制作的游戏。游戏的情节设置和角色设定都是非常出色的，但是总是不能体会出细腻的感觉，很多情节设置上的伏笔给人的感觉都比较生涩，即使是感触最深的结局，个人认为还是可以再强化一下的。射击时的命中感保持着SEGA射击游戏一贯的风格，硬朗又不失华丽，但同屏出现的敌人实在太少，攻击方式也乏善可陈，总体看来只能算不过不失。

ACE飞行员

企盼了好长时间，以为该作品会是继《TIME CRISIS Ⅱ》和《死亡之屋 2》之后又一款射击巨作，但实际结果令人失望。主要是因为游戏难度很低，流程偏短，最遗憾的是游戏中敌人无论是种类还是数量上都太少，攻击方式也比较单调。虽然我很喜欢游戏整体的风格，绚丽诡异的画面的确让人有点陶醉，但当你被这种激战的氛围包围着却又久久遇不到强敌时，真的有一种壮志未酬的感觉。

吸血诡夜 NAMCO/PS2/DVD-ROM/VAMPIRE NIGHT/光枪STG/2001-11-06/1~2人/街机移植

（注）15分及以下：垃圾GAME；16~20：不过不失；21~25：热血推荐；26~30：黄金珍藏



黄金眼



画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	SOLIDUS GOUKI	纱迦	ACE飞行员
	5	5	4

垃圾GAME

SOLIDUS GOUKI

“CAPCOM出品的一个FPS游戏。”我只能对这个游戏下这样的结论。可以想象得到街机版在机厅里受冷落的惨状，惟一让人觉得心有不甘的就是这款游戏居然就打着BH的名号。与家用版的前作相比，真是逊色了许多。尽管在画面上有理所当然的加强，尽管操作的角色是绝对有人气的克莱尔和史蒂夫，尽管你的敌人是著名的丧尸、追踪者……不过，恶劣的操作以及奇怪的攻击判定让就算是我这样的BH死忠也无法对它提起任何兴趣，实在是CAPCOM的悲哀。难道真想毁了这个系列不成？

纱迦

对于这个游戏我真的只能说一句：FANS推荐。《维罗尼卡》好歹也是最近几年来我玩得最投入的一个游戏，于是我强迫自己也很投入地去玩这个游戏，但我做不到。这个游戏的创意明显脱胎于原作中的BATTLE MODE，但奇怪的是画面居然还不如它好。而本来很期待它的剧情能够和原作互补，但后来才发现这个游戏根本就没什么剧情可言。最要命的是这个游戏的操作都很有问题，玩的时候真是急死人了。如果你还不明白它有多么烂，那我告诉你，它连1代都远远不如！

ACE飞行员

本来就对这款游戏不抱任何幻想，实际玩过之后才发现游戏拙劣的表现比自己现象的更加恶劣，甚至连1代都不如。从游戏菜单就看得出是一款偷工减料的作品。游戏的操作简直是一塌糊涂，经常看不见敌人的方位。游戏中的场景根本就没有怎么设计，一个连着一个的方块将玩家生硬地箇在里面。奇怪的是游戏竟然在第一周还卖出了3万套，可怜那些痴心不改的《生化》fans们。

枪下游魂2 生化危机 代号：维罗尼卡　CAPCOM/PS2/DVD-ROM/GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD -CODE：VERONICA-/光枪STG/对应GUNCON2/至少57KB/1人/系列第二作/街机移植

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	D·S	纱迦	LIKY
	5	6	6

不过不失

D·S

真的太遗憾了！GAME ARTS的游戏制作人员白白浪费了郑问大师的绝美画风。游戏发售之前期待的是郑问大师的画功，当部分角色设定公开之后，给我的感觉除了满意还是满意，只是期待游戏究竟好不好玩了。拿到游戏之后，伴随着优美的中国古典音乐的旋律打开似曾熟悉的画面菜单，一小时之后，才发现失望已经难以避免，基本SLG系统的设计就恶劣得不能令人投入，内政部分和战略部分的调配远没有KOEI同类型游戏设计上的细致，欠缺平衡性，游戏只能当做电子郑问画集来对待了。

纱迦

历来对于这种以某人的人设为卖点的游戏我都持怀疑态度，因为我觉得这种游戏的制作者动机不纯，有偷懒之嫌。不过对于郑问此人我一向都很感兴趣，因此他的游戏我也欢迎。玩过之后才发现，GAMEARTS果然没有做SLG的水平，或者是它根本就没有认真去做。整个游戏惟一让人感到新鲜的地方就是那个作战方针的设定了，不过说起来光荣早在《三国志Ⅵ》中就采用过了，还是不新鲜。另外郑大师虽然画功一流，但说句实话，能接受他这种风格的人恐怕只是少数吧？

LIKY

做“三国”游戏似乎一直是光荣的专利，而且光荣也是越做越精，越做越好。但是GAMEARTS公司却拉出大画家郑问作为卖点做出这么个三国游戏，说实话，这个游戏除了画面，还剩下什么呢？郑大师的画风的确让我们这些看惯了光荣人设的玩家感到眼前一亮，但是这个游戏的系统……与光荣的博大精深比起来实在是有点弱不经风，（其实很多人都会不由自主地拿它们来比较）武将单挑中竟然玩起了卡牌游戏？我倒！是不是有些不伦不类呢？《郑问之三国志》——美丽的花瓶。

郑问之三国志　GAMEARTS/PS2/DVD-ROM/历史SLG

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	SOLIDUS GOUKI	SOUL	LIKY
	7	8	8

热血推荐

SOLIDUS GOUKI

相当有难度的ACT，美式风味浓厚。为了找回爱狗而误打误撞地最终干掉了暗黑大魔王的主人公非常脆弱，几乎是一碰就死，不过好在游戏很“体贴”地能够让你无限续关，否则，是绝对没有可能完成这款游戏的。角色的动作细腻流畅，关卡的设计也非常巧妙，“只可智取，不可硬拼”这句话用在这款游戏上实在是再合适不过了。与能够再生的铁甲怪的战斗相当动脑筋，一个不小心就会陷入无可挽回的地步；CG动画素质很高，不过亚洲玩家是否喜欢这种风格就很难说了。

SOUL

这次因制作攻略而重玩游戏时，又一次被《HOD》的各项特色所感动，（关于游戏的特点，我已经在《HOD》攻略的开头写了很多）整部游戏都可以说是一件制作精致的艺术品，希望还没有欣赏过这件艺术品的玩友不要轻易错过了。将《HOD》与另一部同样超高难度的经典美版动作解谜游戏《阿比逃亡记》相比，《HOD》的谜题设置则更精致一些、更复杂一些，但游戏的缺点在于流程是单线式的，重玩游戏的变化不多，而且总游戏时间不长。分数方面，其实该给的是8.5分，但很遗憾没有这个分数段存在。

LIKY

说实话，我以前根本没有接触过这个游戏，因为我对美版的动作游戏向来就是敬而远之的，只是最近受到SOUL的大力推荐才拿来一玩，结果很是意外，想不到游戏这么有趣。卡通式主角和敌人十分可爱，而且将游戏画面和剧情CG结合得如此完美实在是让人佩服。谜题的设置也很精妙，虽然游戏的难度仍然像美版动作游戏一如既往的那样变态，但却能够不断CONTINUE，也还算体贴。画面方面也无可挑剔，非常精美，场景也是各具特点。强烈推荐给大家。

暗黑之心　INTERPLAY/PS/CD-ROMX2/ HEART OF DARKNESS/ACT/1998-07-31/美版/电脑同名作品移植/1格/1人

画面 / 音效 / 系统 / 游戏性

评分	SOLIDUS GOUKI	纱迦	多边形
	8	9	9

黄金珍藏

SOLIDUS GOUKI

片头出现的是“EOLITH”而不是“SNK”是游戏给我的第一个改变。其实第一眼看上去，你会觉得与前作没有什么不同，画面素质很早就已经达到了MVS的上限，无可挑剔。而人物比例以及画风与前作都是一模一样。在对系统有了一个大致的了解之后再实际上手，你会发现这个游戏实际上已经脱胎换骨了。大幅调整的援护系统以及新的角色出场规则使得游戏的平衡性大大提高，仅这一点就绝对值得称赞。WIRE DAMAGE系统让人想起了SF3.2、SF3.3里的EX技，让人感觉很有技巧性。

纱迦

一直都很担心韩国厂商会糟蹋我们的KOF，看过新的人设后心中的这种想法不免又加重了几分。不过在真正玩过了游戏后才知道，所有的一切都只是我的杞人忧天而已。自从加入援护之后，我就渐渐远离了KOF，但是现在我发现那个熟悉的KOF又回来了。游戏的平衡度比上一作要好很多，系统进行了大幅的改良，如援护的运用，连续技的发挥等等，使得游戏性大增。几个新加入的系统非常好用，那个超杀取消系统真是太酷了。看来广大机迷们又可以迎来一个新的春天了。

多边形

有幸这么快就能看到《格斗之王2001》，虽然只能先在“黄金眼”里发表一下意见，但我相信大家早已迫不急待了。我可以很高兴地告诉大家我对它的评价，就一个字：好！和事先预想的一样，广受讥讽的援护系统在这一代中有了非常大的改变，使得游戏的平衡性大幅上升，令人拍手称快。新增的几个系统出奇地有用，几位新角色更是十足的实力派角色，而旧角色也有了相当大的改变。个人感觉这是自《格斗之王98》后同系列中最好的一作。各位玩家们，今年你们的节日就要到了！

格斗之王2001　EOLITH/ARC/MVS基板/THE KING OF FIGHTERS 2001/FTG/2001-11-15/系列第八作

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

文：LIKY

逆転裁判





大家有没有想过当一名律师？去体会在法庭上与对手针锋相对地辩护的那种感受？快来试试这款游戏吧。

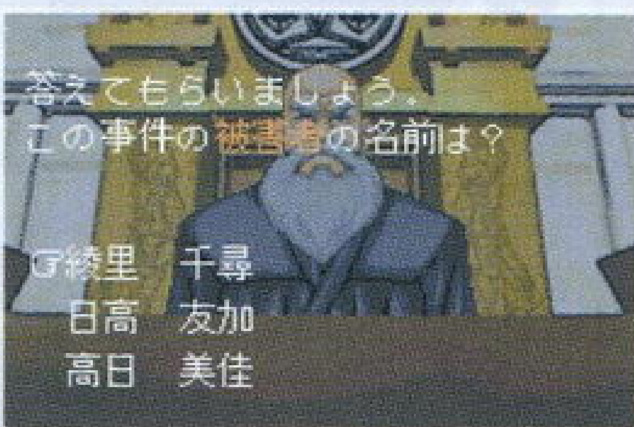
CAPCOM的《逆转裁判》可算是一个比较另类的游戏，玩家扮演的是一名律师，在法庭上要为被指控的被告人辩护，利用各种证据来证明他们的清白，并且找出真正的罪犯。听起来就比较奇特吧，可这个游戏到底该怎么玩呢？LIKY就先来为大家介绍一下游戏第一章的内容。

GBA	CAPCOM	AVG	1人
卡带	2001年10月12日发售		电池记忆
	–		

游戏到底该如何展开呢？

成步堂既然作为被告人矢张政志的辩护律师，就要利用各种有利证据来证明矢张政志是无罪的，而其中，找出证人山野星雄证言中的矛盾点，证明他所说的证言是虚假的，便是取得胜诉的最重要的一环。

准备阶段 开庭之前，法官会提出几个最基本的问题，例如问被告人和被告人叫什么名字，只要好好注意了前面的情报，应该很好回答的。如果不记得了，旁边的绫里千寻也会给予提示：可以随时按R键查看法庭记录来回顾这些情报。





反对！此问题与案情无关！

被告上庭 随后被告矢张政志被带上法庭，亚内检事开始对他的询问。期间，可以对亚内检事问的多余问题提出反对。例如，亚内检事问矢张怎么看待高日美佳，这个问题就可以让他不用回答。

证人上庭 此后证人山野星雄上庭，此时就是最关键的部分了。首先山野星雄会将事发当天他见到的情况叙述一遍，他的这些证词中就存在着与事实不符的地方，想办法找出来吧。

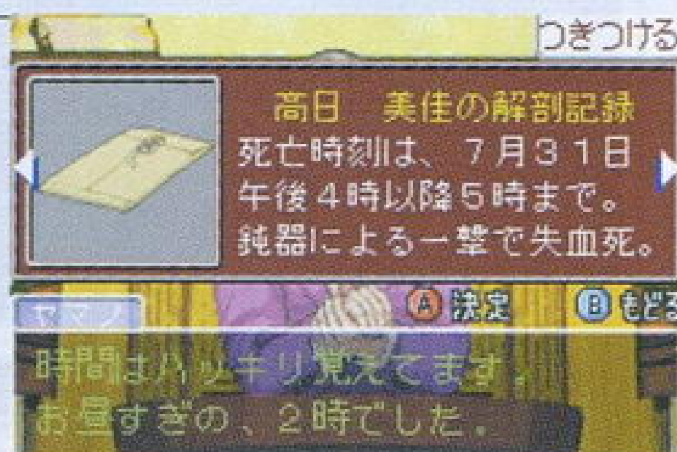


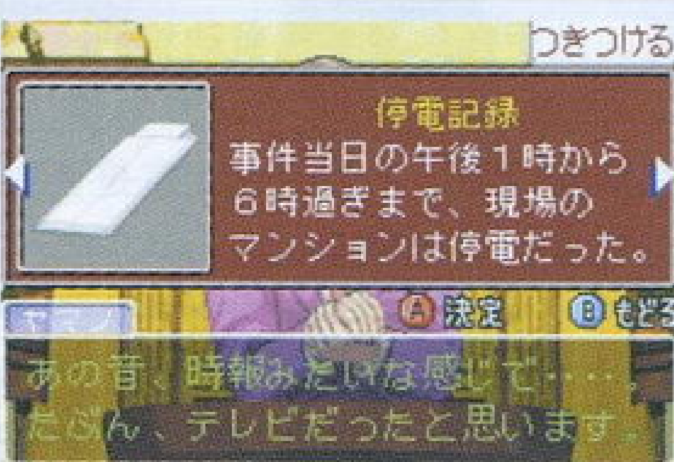
慢！我有异议！！

期间可以随时对他的证词提出进一步的询问（按L键），以此来获得更多的情报。不过也不要随便什么都问，以免问了不合适的问题被对手抓住把柄反击。另外，要随时按R键看法庭记录，来以此对照他的证词，如果发现矛盾点，就表示他在说谎，一定要赶快指出（按A键）。

询问展开

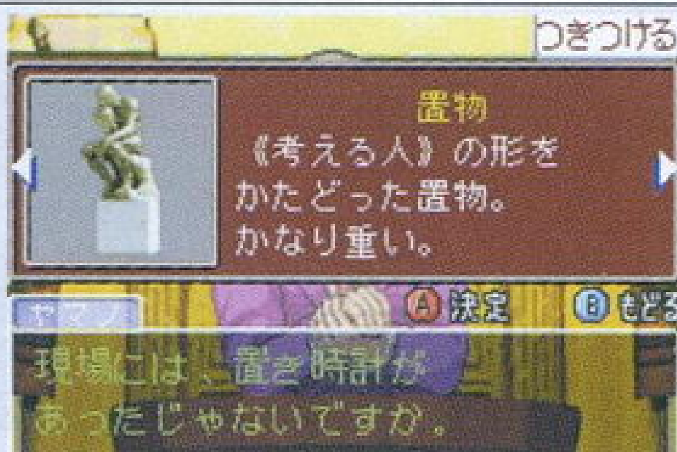
1. 山野在他的证词中说，他当时刚好记得事发时间是下午2点，但是高日美佳的解剖记录显示，死者的死亡时间是下午4点到5点之间。这就是矛盾点，赶快指出。





2. 被指出疑点的山野连忙辩称，他当时是听到房间内的电视报的是2点，呵呵，又露出马脚了，根据停电记录显示，当天下午1点到6点，整个大楼都是在停电中，怎么会开电视呢？又是矛盾点。——异议！

3. 山野再次辩称，他是根据那放置在房间内的时钟，就是那个凶器得知时间的。咦！凶器不是那个雕塑吗？疑点。——异议！





4. 后据山野所说，那个雕塑就是一个报时的电子时钟装置，亚内检事证实了这一点。但是，山野是怎么知道这一点的呢？熟悉这一点肯定是要接触它才会知道的，那么说来山野是进入过高日美佳的房间接触过时钟，那么这又与他开始所说的没有进入房间相矛盾了。——追问！

主要人物



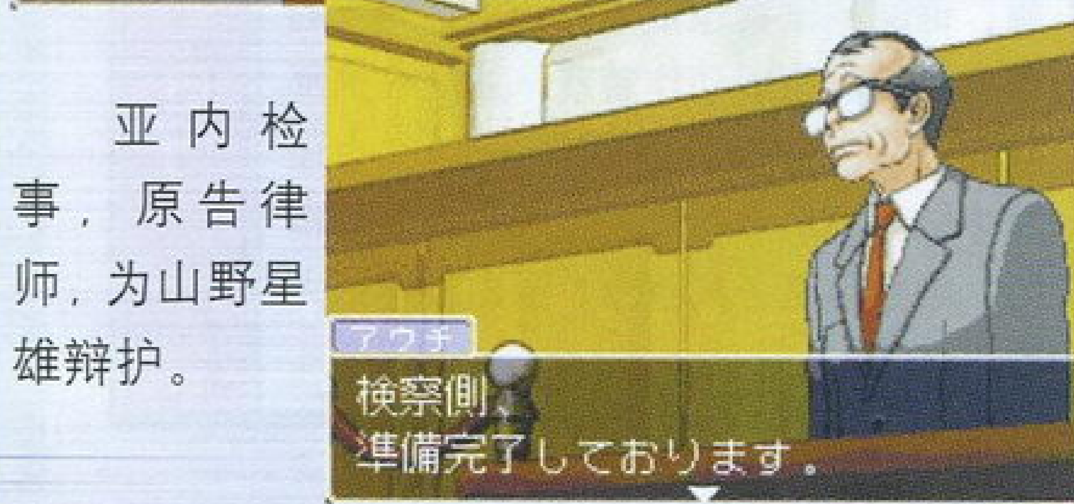
成步堂龙一，主人公，3个月前刚刚成为一名律师，这一次是第一次出庭为人辩护，与被告人矢张政志是从小到大的好朋友。



绫里千寻，绫里法律事务所的所长（成步堂就在这个事务所工作），拥有丰富的法律知识，也是一位相当有经验的女律师，给成步堂许多有用的提示。



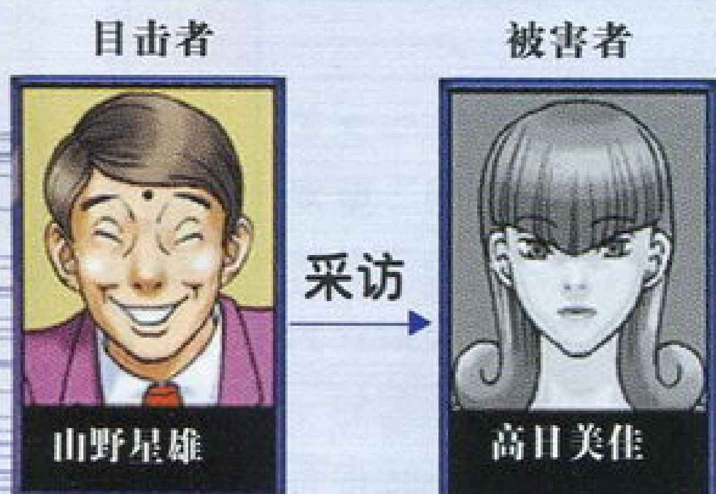
矢张政志，被告人，与成步堂是朋友。



亚内检事，原告律师，为山野星雄辩护。



山野星雄，新闻记者，第一个见到死者的目击证人，一口咬定矢张政志是罪犯。





事件 刚刚由纽约旅行归来的舞女高日美佳被人发现死在家中，是被钝器击中头部而亡。经证实，凶器是放置在房间内的一个小雕塑。事件当天，矢张政志曾去过她的家中，但据他交待，当时他去的时候高日美佳并不在家。证人山野星雄是第一个见到死者的人，据他所说，当时他看到一个男人正好从高日美佳的家里离开，随后发现高日美佳头部流血倒在地上，已经死去。他肯定那个离去的男人就是被告人矢张政志。



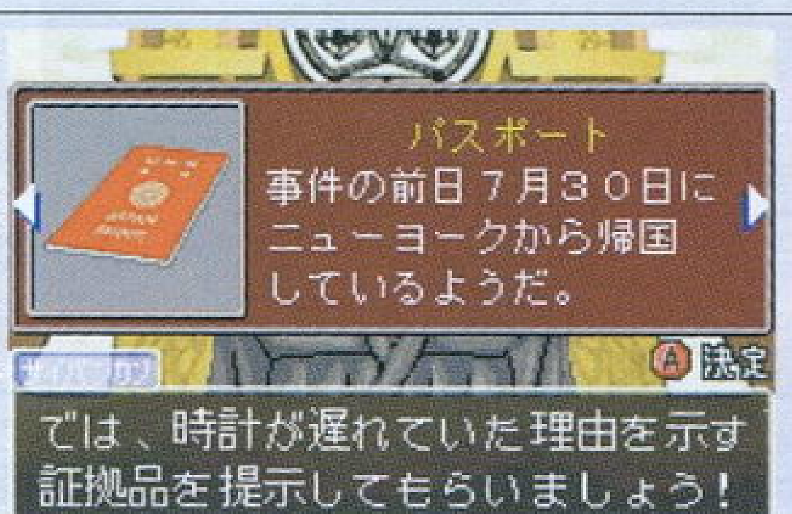
大胆推测 根据以上的一系列疑点，成步堂大胆推测，山野不仅进入了房间，而且杀死高日美佳的凶手就是他。当他用那个时钟雕塑击打被害人的头部时，触动了按钮使时钟报时，使他吓了一大跳，因此他才会清晰地记得当时的时间是2点。恼羞成怒的山野丑态百出，一个假发就扔了过来。看来他的行动已经完全表明了成步堂推断的正确性，凶手应该就是他了。





最后的逆转

但是要想完全指证他却还存在最后一个难点，那就是当时正确时间是4点，而时钟报时却是2点，为什么这个时钟会慢2小时呢？这可是一个最关键的问题，如果能够拿出有效的证据完整说明，就能完全逆转了。



到底是什么呢？呵呵，其实答案就在高日美佳的旅行卷（パスポート）上，高日美佳刚从纽约回来，这个时钟也是从那边带回来的。日本与纽约有14个小时的时差，日本下午4点正是当地前一天的凌晨2点，所以事发时准确时间应该是4点，但时钟报时是2点，这就是原因。

山野的犯罪事实完全被揭露，他当即口吐白沫，瘫倒在地。





真相 事实的真相也浮了出来，作为记者的山野那天准备去采访高日美佳，看到矢张离开高日美佳的家后，由于好奇偷偷进入美佳家中，随后高日美佳回来，为了避免节外生枝，他躲在一旁用时钟雕塑击打高日美佳的头部后逃走……





完结 真正的罪犯终于找了出来，在事实面前，亚内检事也无话可说。最后裁判长郑重宣布，原来的被告矢张政志无罪释放，而真正的罪犯山野星雄将被判有罪，送进监狱。至此，整个案情终于完结。





LIKY的结语

以上介绍的只是游戏第一章的内容，所以案情比较简单。整个游戏有4章，后面的3章案情会越来越复杂，成步堂不仅要在法庭上辩护，还要到各个地方去收集证物，这就类似于侦探AVG类的部分了。

以法庭作为题材的确是很有创意，游戏玩起来非常新鲜，而且这个游戏经常出现一些非常搞笑的场面，令人捧腹。但是，这毕竟是一个纯文字类的游戏，没有一定的日文基础那可就够呛了，所以在国内玩这个游戏的人一定不会多。我只希望大家看了上面的介绍会对这个游戏有一定的了解，毕竟这是个玩起来有着全新感受的游戏。（据说这个游戏的总指挥可是三上真司哦！）

文：LIKY

SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL

超级街头霸王II X 挑战者

GBA	CAPCOM	FTG	1～2人
	2001年7月13日发售		电池记忆
卡带	–		

令人感动的元祖格斗游戏移植到GBA上，不知道大家对这款游戏感觉如何。反正LIKY认为这是一款品质相当高的游戏，画面、平衡度、手感都是绝对一流的。游戏已经推出了有一段时间，可能有很多人都已经接触到，我在此向那些还没有接触到这款游戏的玩家大力推荐。





众多的人物

从人物选择画面大家应该能够发现，此作人物众多，16个基本人物加上2个隐藏人物共计18人，可谓阵容强大。

VS POINT

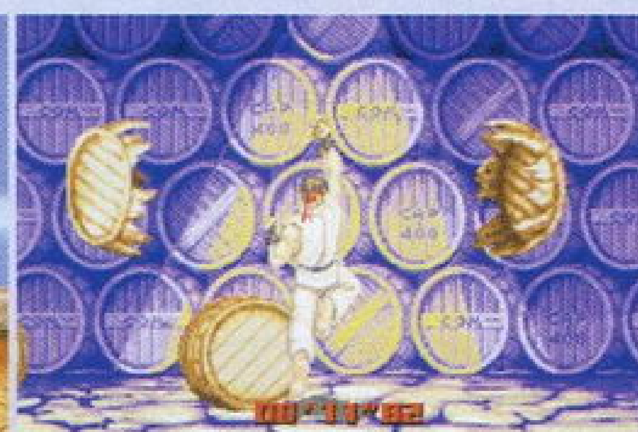
在街机模式下每次战斗后都能获得一定的点数，这就是VS POINT，当点数达到一定的标准就能让游戏的一些隐藏功能启动，例入新增模式，新增人物等等，这可是以前街机版没有的。



游戏模式

游戏的模式非常丰富，除了最基本的街机模式，还有训练模式，生存模式、时间挑战、对战模式等等，而且这些模式下还有更多的小模式，例如在生存模式下面又分为打汽车、打桶、对战5～100人等等模式。在时间挑战模式下又分为普通战、对四天王战、对真豪鬼战等等，实在是相当经玩的游戏。

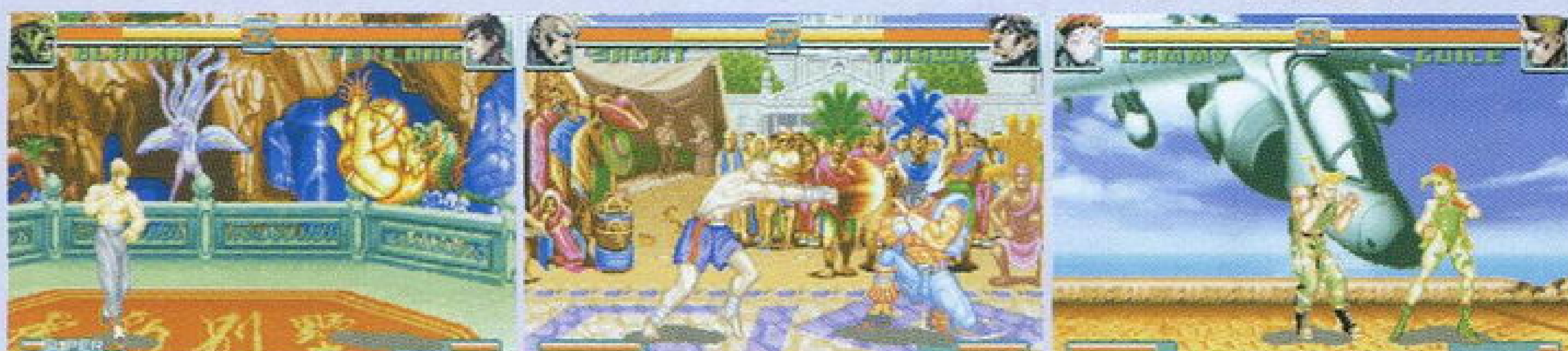




令人怀念的破坏汽车和桶的加分模式，一定让很多人感动。

良好的操作感

游戏的操作感实数一流，这是游戏最大的优点，许多必杀技都能随心所欲地发出，实在是让人兴奋不已。（顺便说一句，LIKY用GBA的专用摇杆来玩这个游戏，发现效果出奇的好，推荐。）更为体贴的是，战斗中按SELECT键能够简化必杀技指令，特别是那些蓄力角色型角色不需要蓄力就能发出必杀技，如此一来就能创出许多以前不可能连接的连续技，简直是爽快无比。





文：LIKY



GRADIUS 宇宙巡航机



GBA	KONAMI	STG	1人
	2001年11月9日发售		电池记忆
卡带	欧版游戏		

KONAMI招牌的横版射击游戏《宇宙巡航机》终于出现在GBA上，游戏画面的精美程度简直令人叹为观止，变幻莫测的场景以及迫力十足的BOSS让人大呼过瘾，只是非常可惜的是这个游戏目前只发行了欧洲版，日版的发售日还只是说预定在今年冬天，所以国内的玩家想要玩到这款游戏可能还要等上一段时间。不过游戏的内容应该是不会变的，所以可以通过这次的介绍先来见识一下这个游戏的大致特点。



4种巡航机任你选择

游戏有A、B、C、D四种类型的巡航机可供选择，不同的巡航机性能没有差别，只是武器有较大不同，有的侧重攻击范围，有的强调武器威力。另外开始还可选择防护罩的类型，S型是防御前方威力强，而F型是防护全身但威力弱，这些都可根据自己的喜好来决定。





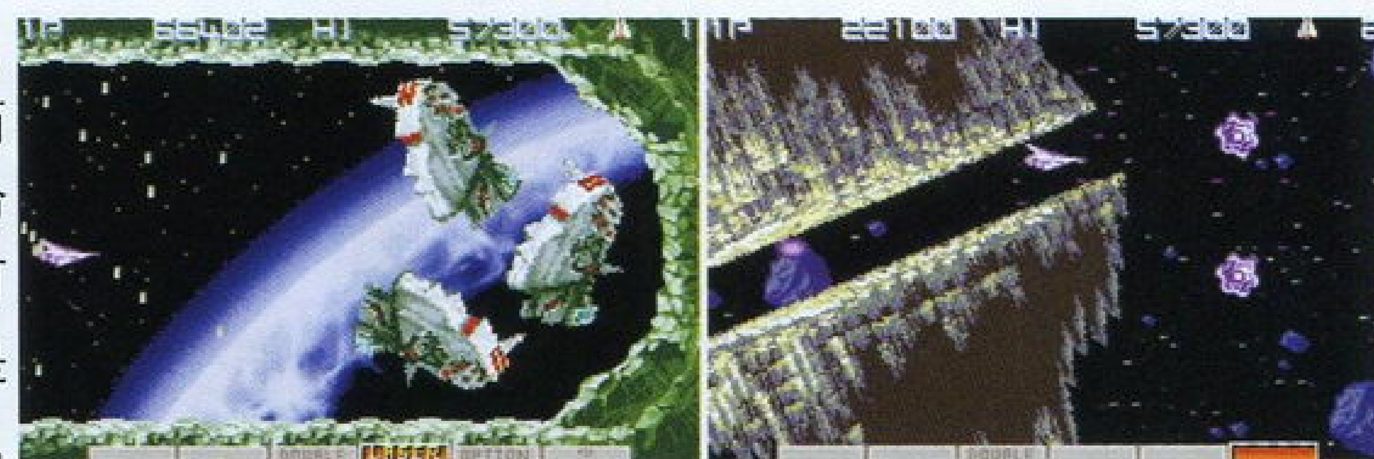
全新的模式

游戏新增了一个提示模式（HINT），都是一些示范的片断，初学者在这里可以学到不少有用的东西。另外，游戏有自动存档功能，只要打过的关卡都会自动记录下来，以后能随时选关哦！真是相当体贴的设定。



适合各种人的难度

游戏共有8个大关卡，场景相当丰富，难度也绝对不会让你失望的，经常会看着满屏幕的敌人和子弹，相信最强的射击达人也会满意。当然，游戏的难度也是可以调的，共有3级选择，而且还可以选择命数，调到最大可到9，所以即使是菜鸟也不用怕了。



文：LIKY



友情的胜利入球 4V4岚

GBA	KONAMI	SPG	1人
	2001年11月15日发售		电池记忆
卡带	–		

这是一款根据漫画改编而来的足球游戏，游戏以故事的模式进行，主人公大海岚带领着自己的足球队与各种各样的对手挑战，磨练球技，慢慢成长。



什么是4V4

游戏中的足球比赛都是以4对4的模式进行的，双方各4名队员在一块长40米宽20米的场地进行比赛，没有守门员，界外球也只能用脚踢，玩家可以去体会一下与正规比赛完全不同的感受。



比赛前可以对队伍进行编成，例如选择上场队员，改变阵形等等，还可以看到队员的各项能力值。



每个队员都有4个能力值，分别是力量（POW）、速度（SPD）、体力（STA）、技术（TEC）。每次赢得比赛后，都能够取得一定的点数，这些点数就可以用来增加能力值，使人物慢慢成长。

卡片

卡片是这个游戏的一大特点，游戏中每个角色都能够装备一枚卡片，卡片共有30种，分为"位置"、"状态"、"行动"、"必杀技"4大类，位置类卡片能让角色胜任某一位置，如前锋、后卫等；状态类卡片能提升角色基本能力值；行动类卡片能使人物具有一些特殊能力，如使控球能力提高，会头球攻门等等；必杀技卡片就不用多说了，要使用强力的必杀技射门就要靠这个了。这些卡片一般都是在比赛获胜后获得的，所以要想得到那些珍贵的卡片就必须多与对手比赛。





游戏除了可以以故事模式进行外，还可以选择自由模式，自由模式下可以任意选择游戏中的各个球队进行比赛，去完全体会比赛的乐趣。

说到游戏的比赛，可以说是搞笑的比赛，经常在自己的后场射门都可以进球，甚至底线零角度射门也能进，实在是神奇。而且游戏基本上打不出什么配合，一个人狂奔狂带，然后找个空当射门——GOAL！一场比赛进一二十球不成问题。呵呵！还是不说了，玩家有兴趣的可以试试此作。



→球场的类型多种多样，有的在冰天雪地，有的在沙漠

文：柳宿

小评《格兰蒂亚2》

在介绍此款大作之前，笔者先说一下自己评价RPG的标准（声明在先，这只是笔者的一家之谈）：作为RPG最重要的应该是剧情，所以剧情的好坏直接影响这款游戏的受欢迎程度，《FF Ⅷ》复杂宏大的剧情是笔者最为欣赏的一个类型；其次是人物，设计优秀的人物形象是会永远存留在玩家心目中的，如《FF Ⅶ》中的萨菲罗斯；接下来是系统，这里讲的系统是指较为广义的系统，大到战斗系统、各种技巧的装备等，小到购买道具时的各种贴心设置均可算作游戏系统的一部分，系统的好坏也会直接影响了玩家上手的难易程度；最后是画面和音乐，其实笔者觉得作为一款RPG来讲，画面和音乐优美固然可以吸引不少玩家，但剧情才是RPG的灵魂。



标准如上，而笔者就是依据这个标准来评价《格兰蒂亚2》的。

首先让我们来看看《格兰蒂亚2》在剧情方面的表现。

剧情

在远古时代，存在着光明之神与黑暗之神，他们分别代表着正义与邪恶。他们之间的战争惊天动地，给这片大陆留下了永远不可磨灭的印记。今天的人们只能从吟游诗人的歌声中了解那场战争。可是，邪恶的魔王却并没有被完全毁灭，他又开始蠢蠢欲动、窥视着人们内心的欲望并积蓄力量准备重返这个世界。于是，年轻的勇者在命运的驱使下和年轻的女神官一起上路了，去拯救这个世界……

随着男女主角冒险进程的一步步深入，各种各样的伙伴加入到队伍中来，一路上也碰上被黑暗之神巴鲁玛控制的人。这些本是正常的人在获得了黑暗的力量之后的各种表现，是笔者认为此游戏最为出彩的地方。虽是游戏，但将世态炎凉人情冷暖尽缩其中。而更加值得一提的是游戏中似有似无始终渲染的那种淡淡的悲伤气氛，如米蕾尼亚——大家眼中的恶魔，她表面冷酷，且对于世间种种的道德观念不屑一顾，然而实际心地十分善良，这种设定从一开始就给了玩家悲剧的暗示。尽管游戏中的语言和一些小情节常会插入一些喜剧成分，但那种悲伤的气氛却象游戏中的一条暗线，自始至终贯穿游戏，无法掩盖。相信大家真正欣赏过《格兰蒂亚2》的剧情之后就会有这样的体会。

人物

《格兰蒂亚2》的人物设计非常优秀。艾蕾娜和她的另一个身份米蕾尼亚性格上强烈的反差；男主角里特和他的哥哥梅尔菲斯之间的复杂感情；活泼坚强的罗安；豪爽直率的兽人马雷古，甚至里特身边的那只会说话的老鹰斯盖都有其个性所在，各角色皆是可以让人过目不忘的角色。其中游戏重点刻画的几个情节：艾蕾娜对男主角虽然好感有加，但由于神官的身份而无法表白，但却通过自己的另一个身份米蕾尼亚表现了出来；里特在打败了自己的哥哥梅尔菲斯之后，阴差阳错地将控制梅尔菲斯的巴鲁玛之角吸入了体内，从游戏剧情上来看这似乎只是一个巧合，但如果玩家深刻体会里特的心理，就可以了解到他那种看到自己的哥哥堕入魔道而无力制止、看到自己心爱的人被伤害却无法帮助的那种无助和渴求力量的心情，"谁知道在里特的心中是否也曾有过将封印揭开的念头呢"。

游戏中类似的感人场面还有很多，而笔者的文字表现又是何等的苍白，体现出来的尚不及万一，待玩家自己玩过之后再来慢慢体会那种感动吧。

系统

《格兰蒂亚2》的系统虽然算不上简洁，但是许多细节的细致表现却让玩家觉得十分方便。当玩家在迷宫中行走的时，画面右上角的指针会显示出目的地、出口的方向以及玩家现在距离目的地的远近。如此一来，玩家再也不会因在迷宫中迷路而浪费大量的时间了。在玩家买卖装备的时候，游戏会显示出该装备对角色各属性的影响，很体贴。

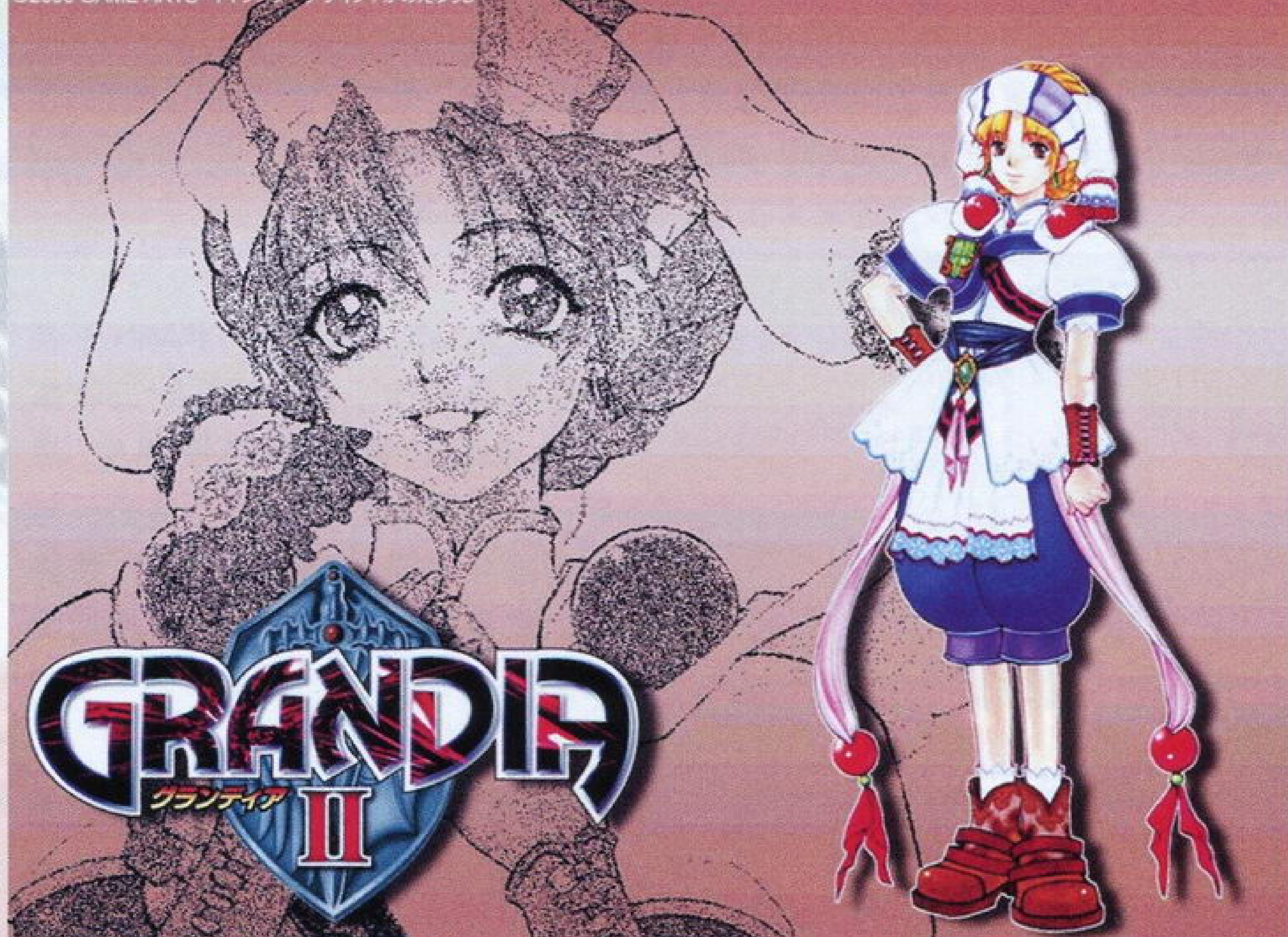
不过游戏中最为独特，最具游戏性的还是它的战斗系统。由于《格兰蒂亚2》采用半即时制战斗，除了在选择行动以前每个角色的等待时间不同以外，每个招式都会有自己的使用时间。这样一来，就为游戏中的战斗增加了变数，而且还使游戏具有一些格斗游戏的要素。例如，如果你在敌人出招的时间中攻击它的话，就可以将其"Counter"并使其伤害更大，而在这时若玩家使用"Crtical Hit"或具有相同效果的技能攻击敌人的话更可将其正在使用的招式强制取消。另外，如果己方选中敌方一名角色进行攻击，如果离敌人太远或是敌人正好跑开了，那就发生角色因为追不到对手而被迫取消攻击的情况。这样的战斗系统使得游戏的战斗不再枯燥无趣。

画面和音乐

日式RPG一向都在美工和音乐方面十分合东方人的胃口。《格兰蒂亚2》自然也不会例外，整个游戏的画风明快，色彩鲜艳。古拉那大峡谷的雄浑，古兰拉丝大神殿的宏伟，都在游戏中有非常充分的展现。游戏中除人物的小头像是以2D表现之外，在使用一些强力招式的时候，也会插入小段的2D动画。游戏的音乐更是十分动听。另外，此次依星代理的PC版《格兰蒂亚2》除了保留了原作画面和音乐的原汁原味外，为了能更好地再现原来DC上的精美画质，特别加入了修改分辨率的设置，最大分辨率可达到1024 × 768，完全可以弥补电脑显示器显示电视游戏机图象的缺陷。

其他

虽然《格兰蒂亚2》是少数几款让笔者十分感动的RPG大作，但是游戏进行的时候仍然有些小小的缺憾。如游戏的视角，由于是3D的RPG，经常会为了看清地形而变换视角，稍嫌麻烦。日本的游戏厂商在给PC平台开发游戏的时候完全不认真，以致于PC上的日式RPG很少有能称得上大作的，欧美RPG的风格和背景又令大多数人无法接受。如果不是因为依星将此款作品引进，笔者可能会痛下决心买台DC来了却心愿。各位玩家还是自己去体会一下《格兰蒂亚2》带给我们的感动吧。



文：LIKY

《PIKMIN》可以算是目前NGC上最有分量的游戏了，发售前就一直充满谜团，吸引着众多人的视线。当游戏发售后，果然让玩家眼前一亮，的确是充满创意的一个游戏，宫本茂大师又给我们开辟了一个新的游戏领域。下面就让我们为大家揭开这个奇妙游戏的神秘面纱吧！



NGC	NINTENDO	AI・ACT	1人
特制DVD-ROM	2001年10月26日发售		19格
	对应震动机能		

遇难



驾驶着"海豚号"飞船在宇宙中旅行的主人公奥里马（オリマー）受到突如其来的冲击，飞船坠落到一个不知名的星球，飞船的零件也散落在各地。由于生命维持装置只够生存30天，所以奥里马必须在30天之内将散落在各地的零件收集齐以便修好飞船离开这个星球。在这个奇怪的星球上，奥里马遇到了许多长得像植物一样的神奇生物——PIKMIN。

什么是PIKMIN



游戏中出现的外星生物PIKMIN是一种长得像草一样的生物，它们刚开始都是生长在地下的，需要奥利马将它们像拔萝卜一样拔出来才行。PIKMIN根据颜色分为红、蓝、黄3大类，不同颜色的PIKMIN特性大不一样，必须根据情况灵活利用它们。



红色PIKMIN
不怕火烧，而且攻击力高，是最早出现的PIKMIN。

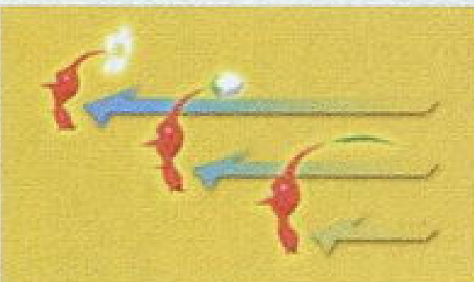
黄色PIKMIN
能够被抛得很高，而且最大的特点是能够使用炸弹岩。

蓝色PIKMIN
极喜欢水，惟一能在水中行走的PIKMIN。

PIKMIN的进化



大家可以注意到PIKMIN头上的叶子、花苞和花，那就是表示PIKMIN的3种形态的。每种PIKMIN都是能够进化的，从叶子进化到花苞再到花，只要让PIKMIN吸食隐藏在小石头和草丛下的那些金黄色的蜜汁就行。进化后的PIKMIN行走速度以及工作效率都会大幅提高。另外，那些在地中还没有拔出来的PIKMIN，如果让它们多生长一段时间，它们也会由草慢慢进化为花苞，最后再进化为花。



游戏的进行方式



奥里马要指挥那些PIKMIN干各种各样的事情，首先要在附近收集食物，以便让更多的PIKMIN出生，然后让这些PIKMIN去砸门，造桥，与怪物战斗等等，扫平一切障碍，最终目的就是要将各地散落的零件抬回来。

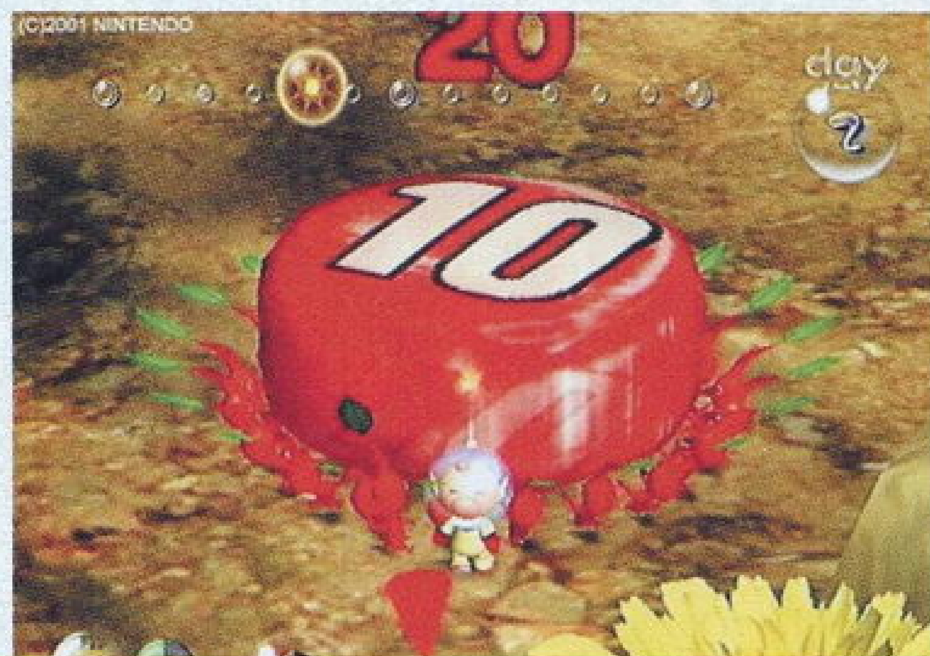
1. 开门，架桥



PIKMIN在砸门。　推箱子　架桥

场景中许多地方都有一些阻止前进的障碍，比如石门，断桥等等，这些都需要大量PIKMIN来进行处理，比如将门砸开，架起断桥，推开障碍等等，只有将这些前进的障碍处理掉，才能探索更远的区域。

2. 收集食物



这种红色的园饼状物品就是PIKMIN的食物，将它抬回基地后就能造出更多的PIKMIN。食物上面的数字表示需要多少个PIKMIN才能抬得动它，当然，也可以让多出一倍的PIKMIN来一起搬运，那样移动速度就会加倍。其实搬运任何物品都是这个原理。

3. 与敌人的战斗

在这个星球上也有着许多其他的生物，这些家伙们可不是吃素的，与它们相遇就意味着战斗。敌人的种类稀奇古怪，对付它们也需要讲究技巧，一味猛冲猛打绝对会死伤惨重。



对付喷火的家伙一定要派红色的PIKMIN来。



缩在地中只露出头和颈部的鸟，该怎么对付呢？



巨大的蜗牛状敌人，最好从它的后面发动进攻。



找到了零件一定要赶快抬回基地，给飞船安上。

4. 时间的流逝

游戏中每一天都是有时间限制的，到了晚上必须将那些PIKMIN送回它们的家，如果把它们留在外面不管，它们很可能被怪物吃掉，那就白白损失掉了。所以经常会在天黑之前的最后读秒阶段，奥里马吹着哨子到处寻找那些还没有回家的PIKMIN，就像是家长在寻找自己小孩一样，十分有趣。



5. 游戏场景



游戏的版图其实只有5个，分别是"遭难地点"、"希望之森"、"树海"、"大水源"、"最后的试练"，30个零件就分布在这5个场景中，必须在30天之内将零件收集齐。后面的场景刚开始是不能直接去的，必须在前面收集了一定的零件后飞船才能飞到后面的场景。（说起这些场景，其实简直就像是宫本茂家的后花园，呵呵！）

文：SOLIDUS GOUKI&RAY



合金装备 索利德2 自由之子

面向初次接触MGS的玩家的基础篇，当然，其中也包含一些就算是老手也不了解的新要素！

基础篇

PS2	KONAMI	ACT	1人
	2001年11月29日发售(日版)		80KB
DVD-ROM	对应5.1声道输出		

SNEAKING 潜入 不留痕迹地潜入



被发现了，敌兵立刻呼叫增援。五六个手持防弹盾牌、身穿防弹衣的BACKUP TEAM或ATTACK TEAM队员立刻杀了出来，当然，即使是武装到了牙齿，那些敌兵也不会贸然独自冲向某个还没有搜索过的角落的。他们会相互照应，编队、组成一个四面兼顾的攻击阵形，以确保围捕时的万无一失。

称得上是"MGS系列"最大的特征与乐趣的来源，也是与其他动作游戏最明显的区别。"打倒敌人、前进"这样的ACT游戏法则并不适用于这款游戏。在行动中保持小心谨慎，在敌人完全不了解有自己存在的情况下完成任务才是制胜的关键。即使是走在宽阔而且能见度高的通道中也不要放松警剔，因为脚步声也有可能会引起敌人的注意。不要过于相信自己的射击技术（战斗技能），你的对手也是你的同行，他们明白一旦发现了敌情会怎么做：他们才不会傻到与你硬拼，而是先呼叫增援，之后才与装备更加精良的同伴们对这一区域进行地毯式的搜索——你能想象一支USP对付数支躲在防弹盾牌后的满膛的FAMAS时的情景吗？

挂在栏杆外沿躲过敌兵。当然，这只限于在"潜入模式"中这样做。被敌兵发现后还想用这样的方式躲过去就不太可能了。注意体力槽下方的耐力槽，级别为"LV1"，看来有升级的可能了？


藏在柜子里躲过敌兵乃下下策。按主观视点键能够观察外面的情况。敌兵在靠近时，你可以很清楚地听到Snake心脏跳动的声音，感受到的是手　　中手柄的微微振动。

准确的操作 有预见性的判断

要想顺利潜入敌人的内部，首先要明确自己身处的环境，之后再对敌兵的布置情况、巡逻路线有大致的了解，不给敌兵以任何发现自己行踪的机会：悄悄地从敌兵身边与他来个擦身而过、在某个拐角处观察另一侧敌兵的巡逻路线、迅速判断安全区域的所在——熟练掌握Snake的行动方法无疑是最重要的。

主观视点

以主观视点来观察周围的环境，好处是可以不受镜头角度的限制。


贴墙，在拐角处你就能够以第三人称视点的方式看到墙的另一侧敌兵的行动。这绝对是在潜入行动中使用频率最高的方式。

以第三人称视点来进行游戏，可以清楚地看到所控制的角色的行动。



PTT
141.12
Diverting toys from the SSCEN (U.S. Army Soldier Systems Center) again? Give her a message from me:

各种行动 操作

十字键／左ANALOG键（L3）：角色的方向移动以及主观视点上、下、左、右的移动。在使用DUAL SHOCK 2来进行操作时，根据按键力度的不同，角色可做出慢步走以及小跑。

○键：拳键／菜单决定键。连按为三连击。

□键：使用武器键／使用投技／使用锁喉技／拖动倒下的敌人。

△键：动作键，主要的作用是开启舱门、柜门、挂在栏杆外沿以及越过低矮障碍物。

×键：蹲下键，在跑动时按是前滚翻；剧情时按则是跳过剧情。

L1键：目标锁定键。举枪之后按此键为自动瞄准，同时还可以实现移动中的自动瞄准／射击。

L2键：长按此键是装备／道具的切换选择，短按此键则是装备上一次使用过的装备／道具。贴墙观察按此键时则是向左探头观察。

R1键：主视点键，按键后立即切换为主观视点，便于瞄准射击。

R2键：长按此键是武器的切换选择，短按此键则是装备上一次使用过的武器。贴墙观察按此键时则是向右探头观察。

右ANALOG键（R3）：贴墙观察时镜头上、下、左、右的移动。

SELECT键：同前作相同，CODEC通讯模式。

START键：游戏中的暂停，剧情时按则是跳过剧情。

打开密闭的闸门时要按△键。




根据不同的力度，角色可以由慢走变为小跑。

回避

你的行踪暴露，但仍幸运地逃出了敌人的视线范围，就会进入回避模式。在这个模式中，敌兵的行动会变得更加积极主动，他们往往会改变自己原来的巡逻路线，前往被怀疑的地点进行仔细搜查。并且对于周围的可疑物品的警觉程度也更高。这时，你就需要对敌兵的行动重新进行确认以及预测了。不要自作聪明地躲在离事发地点不远的某个阴暗的角落处或是柜子里、箱子下——敌兵的AI要比你想象中的高得多。



躲在箱子里面，结果被发现了。

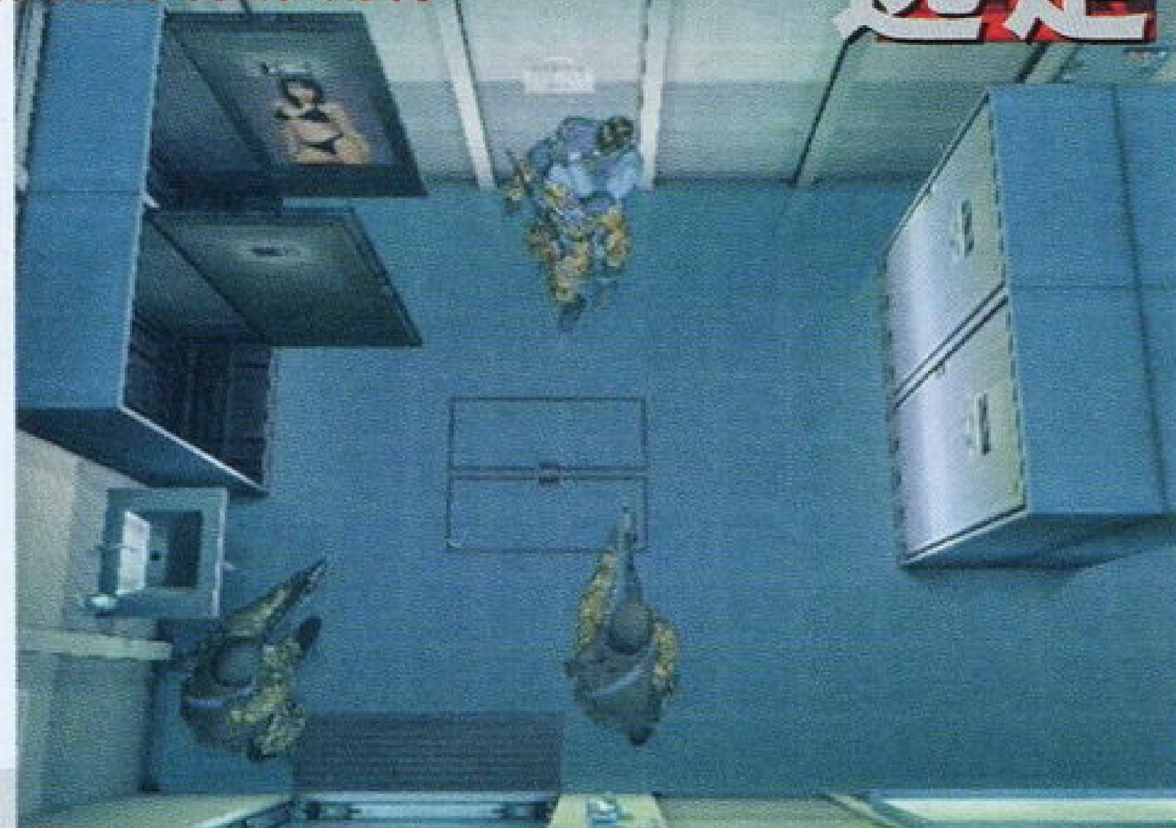
逃走

一般来说，回避与逃走基本上是一体的。当然了，逃走也一样分为“成功的逃走”以及“失败的逃走”两种。从敌兵在呼叫增援后，到增援抵达之前你仍有与敌兵单对单的机会，是躲过他的视线还是果断地干掉他以除后患还是采用其他的方法来解除这次危机就看你自己的选择了。将敌人打晕而不是打死是迷惑增援敌兵的好办法，将敌人作为人质那是不得以才为之的，不要轻易尝试，会死得很难看。

利用灭火器

在被敌兵追击时，巧妙地利用一旁的灭火器，也能够使敌兵暂时失去战斗力，逃吧。

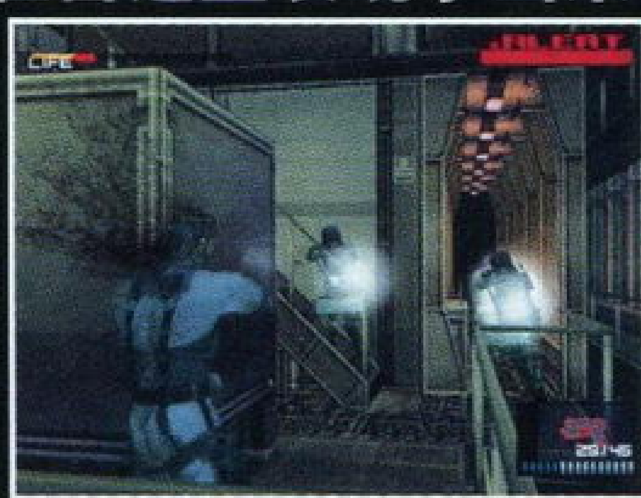
挟持敌兵做人质！


将敌兵锁喉做人质。周围的敌兵一开始是不敢靠近的，但时间一长就……

潜入系统

游戏的状态非常直观地在雷达上表现了出来！

在不被敌人发现的的情况下完成任务才是MG全系列的最高境界。因此，潜入系统可以说是整个游戏系统的核心所在。此作的潜入系统，共分为4个模式：



潜入模式、警戒模式、危险模式以及回避模式都非常直观地在画面右上角的地形雷达上表现了出来。CAUTION——警戒模式、ALERT——危机模式、EVASION——回避模式。这4种模式之间的关系如下图所示。

潜入模式
即普通模式，在地图上能够看到自己所处区域的大致地形以及敌兵的视力范围，得以作出正确的判断。

危险模式
被敌兵发现后，敌兵会立刻用无线电联络同伴请求支援，如果敌兵数量为两人，更会展开追击或者包抄Snake的行动，此时地图上是无法看到地形与敌兵所处的位置的，并且地图窗口的上方会出现“ALERT”的字样。

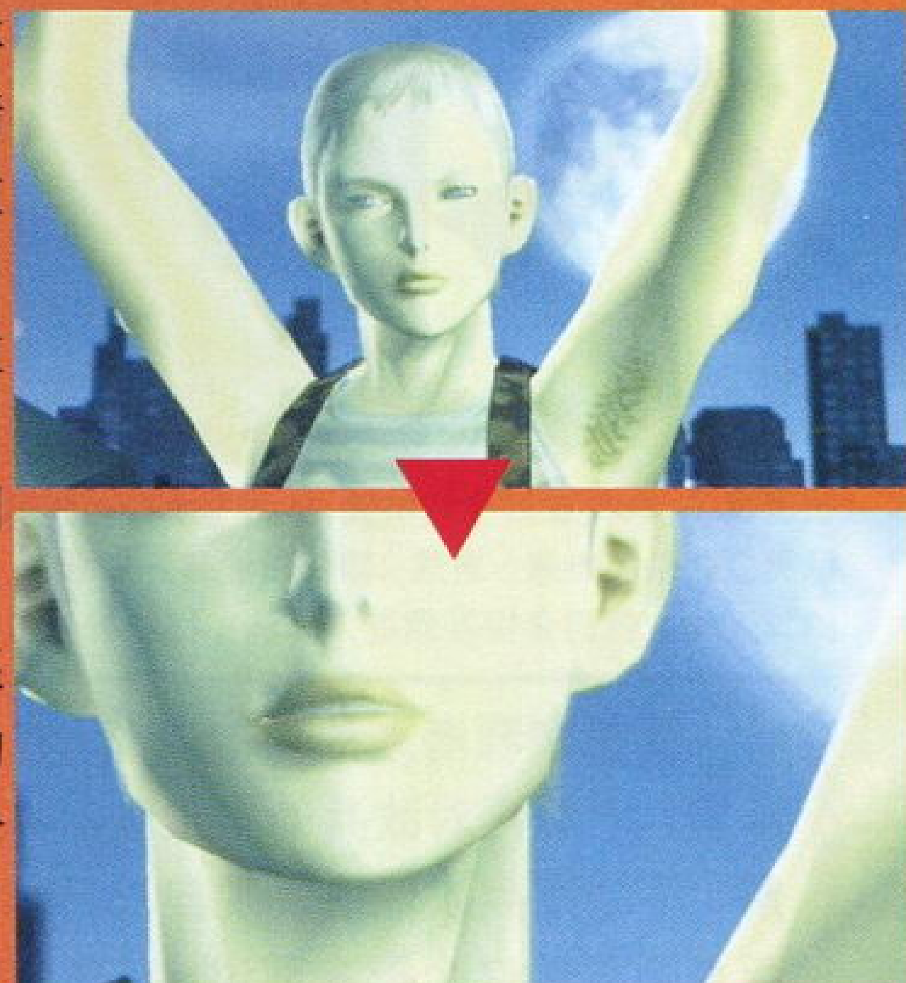
警戒模式
敌兵在发现了某种可疑情况之后，进行大范围搜索时，地图上方会出现“CAUTION”的字样，此时敌兵的巡逻路线会发生变化，行动也变得更加积极。

回避模式
敌兵在遭到Snake的伏击，或在发现Snake之后，失去目标（Snake）的踪迹，就会转为“回避模式”。此时同样无法看到地形与敌兵所处的位置，地图窗口的上方出现“EVASION”的字样。

- 在一段时间内没有被敌人发现。（警戒模式 → 潜入模式）
- 直接被敌人发现。（潜入模式／警戒模式 → 危险模式）
- 逃出敌人的控制范围。（危险模式 → 回避模式）
- 在一段时间内没有被敌人再次发现。（回避模式 → 警戒模式）

确认！剧情动画的新增要素

在“初体验版”刚刚推出的时候，在网上曾经就“片头到底是即时演算还是CG回放”进行了一番大讨论，最后的结果大家也都已经知道了。而在正式版的剧情动画中，游戏将会更加活用即时演算这一利器，让玩家能够控制剧情动画镜头，为游戏增添新的乐趣！试想一下在某个精彩的环节如果你想突出重点观赏的话就可以任意将那一部分放大来欣赏，是不是很有创意呢？具体的操作方法是在剧情动画时按R1键来放大，再利用右ANA-LOG（R3键）上下左右移动镜头。同时，在CODEC画面中，利用左、右两个ANA-LOG（L3、R3键）还可以控制窗口里人物的位置，按下这两个摇杆则是放大特写。



攻击

基本上来说，第一次玩MGS2就能够不被敌人发现一次而完成游戏的几率为无限接近于0.0001%，而且，有时为了不被敌兵发现，也必须得动用武力，更何况游戏中也的确存在某些强制性战斗，因此，与敌兵的战斗是不可避免的。

你是“潜入”敌人内部的，从这个基本点出发首先可以得出结论，那就是——你是弱势。Rambo也许确有其人，但第一你没有那样的重型武器、第二BACKUP TEAM以及ATTACK TEAM是杀不完的、第三你没有占据任何有利地形……所以说就算是战斗——攻击敌人，最好也能够在隐密的状态下进行，让敌人无法第一时间补充战斗力。在这方面，M9绝对是你的第一选择。



贝瑞塔M92F，半自动手枪的杰作之一。它的改进性M9简易麻醉枪现在已经拿在你的手上了，用它命中敌兵的头部以及其要害部位能够让他立刻不省人事。需要注意的一点是它并不具备连射功能，不过其精准的特性很好地弥补了这一缺点，只要你够准。

可连射的USP在潜入时也许也会有点帮助——不过这是建立在你已经装备了消音器的前提下。否则，奉劝大家还是不要用——眼前的敌人虽然倒下了，但是巨大的枪声在房间、走廊里肆意回响会让你面临绝境。

射击

依照当时的情况来使用适当的武器！





合理运用主视点射击以及背后视点



主视点射击能够做到"指哪打哪"，射程也是相当远，可视范围的敌兵都是你的目标。

前面已经说到，对付敌兵最有效的方法就是一枪命中他的头部——HEADSHOOT。不过在第三人称视点的情况下，你是绝对打不中头的。这时就要配合主观视点键了。此外，由背后视点直接漂亮地一转身闪出来→瞄准→主视点射击也是需要经常用到的。一定要熟练掌握。

在瞄准→主视点射击这一过程中经常出现的一个问题就是当Snake从角落里闪出来之后发现敌兵已经走远了，这时如果直接松开□键的话就会射出子弹，显然会惊动附近的敌人，而如果一直保持这个姿势显然也不是办法……在这里介绍两种解除这种状态的办法。第一种是先放开R1键，恢复第三人称视点，然后再轻点一下R2键，解除目前的武器装备；第二种是根据PS2手柄按键能够感应256级力度的原理而来的，慢慢地减小手指在□键上的压力，Snake就会自动将枪收起来。这个原理也同样适用于当你手持冲锋枪时。

还要强调的就是按住L1键的移动射击，（在前作中实际上也有移动中射击的设定，不过由于操作起来比较麻烦而没能流传开来）不但能够在移动中开枪，而且还能够进行自动瞄准，让你充分享受作为神枪手的快感。

格斗



节省弹药的近身肉搏战！

当你想节省弹药或是陷入了弹尽粮绝的地步时，就需要利用最原始的攻击方法解决敌人了——拳脚。连接○键就是三连击，以一个漂亮的跳踢来结束。当然，威力是非常有限的，以NORMAL难度为例，一名敌兵至少能够经受得住Snake两次"○○○"。记住，敌兵也会用拳脚来反击的，Snake一旦被击倒，敌兵就会立刻呼叫增援，到时……在混乱的局面中，往往也会因为无法集中精力瞄准（再加上敌兵的位置也无法确定），而经常出现短兵相接的情况。



翻滚也可以将敌人撞倒。

FREEZE! HAND OVER YOUR HEAD!

悄悄地接近敌人，使用主视点瞄准，Snake会压低声音冲着敌兵说"FREEZE"（别动！），这时，敌人会乖乖地举手投降。此时，只要你不是正面空手对着他，他绝对是任你摆布的（同样，难度的不同，敌兵的反应就不同，HARD难度的士兵是随时准备反击的）。举着枪配合L1键绕到敌兵的正面用主观视点瞄准他的头部或腰下的要害部位，敌兵就会拼命地晃动身体，"献"出几件道具来以求活命，不过，你会放过他吗？

不许动！举起手来





快速绕到敌兵身前，这时你只要仍装备着枪，就算用"○○○"打他也不会有任何抵抗的。哈哈，交出道具吧！

CHECK POINT

格斗中的小技巧



前面已经提到，NORMAL难度的敌人至少经受得住Snake两次"○○○"，然而，在第一次击倒敌人后，敌人在起身时是有几秒钟的无敌判定时间的，Snake的二次攻击很容易落空，给敌人以可乘之机。不过，若是以有节奏出拳的方式，让Snake只出右拳，就好像一些2D清版动作游戏那样"慢慢地"折磨敌人，同样也能让敌人毫无还手之力，在饱尝Snake一顿老拳之后倒下……

就地取得武器



在击倒敌人之后，抱起敌人的身（尸）体，左右晃动一下再松开，就有可能得到一些额外的道具！也算得上是"OSP"（就地取得）吧。

在第一次用枪正面指着敌兵时，敌兵一般都会丢出一个士兵铭牌来，这个就是下面将要提到的——

DOG TAGS

何谓DOG TAGS？实际上DOG TAGS也就是士兵身分的识别牌罢了。在战场上，为了防止被炸得血肉模糊而无法识别身分，士兵都会戴上这个，人在牌在。大家对DOG TAGS印象较深的应该是在《拯救大兵瑞恩》中那群拯救小分队的几名成中用阵亡士兵的DOA TAGS打牌的镜头，没错，就是那些东西。今年年初KONAMI曾进行了一个"YOUR NAME IN MGS2"的活动，大意就是只要登陆MGS的官方网站输入自己的基本资料，就有可能在游戏中以敌兵的身分出场。在游戏中，Snake在得到了DOG TAGS之后都会立即显示此DOG TAGS的执有人的名字，而这个名字，就是数以十万计的玩家中的幸运的一位了。据悉，整个游戏共有近400个DOG TAGS，而如果将它们搜集到一定的程度之后更能够出现新的隐藏模式！因此，有关DOG TAGS的研究不会就此结束，将在后面几期详细解说DOG TAGS 100%达成率的办法。



得到了DOG TAGS！不知道会不会有自己的名字呢，总之GOUKI是看到了不少中国式的名字的

“昨天下午，一批激进右翼分子袭击了阿拉斯加近海一个名为影子摩西的孤岛，占据了岛上的核武销毁基地，与政府对峙先后长达16小时。他们要求政府释放若干名现正被囚于联邦监狱内的组织成员，并声言如果不满足他们的要求就会使用核武。这次事变在我军一支反恐怖特种部队的果断行动下得到解决，恐怖分子全部被歼灭，我军人员无一伤亡。”

“可笑的故事。”我随手把报纸丢到沙发上。仅仅几个小时，今天中午还呆在我办公桌抽屉里的这份短文，就被那些高效率的所谓“传媒”变成了铅字，千篇一律地出现在各种大报小刊的新闻版面上。对于一般无所事事的公众，有这样一篇陈腔滥调的报导也就足以喂饱他们的好奇心了。只是，如果能够了解到过去一天里发生的全部事实真相的话，他们脸上大概又会是完全不同的一副表情。

接获“FOX-HOUND发动叛乱”的报告之后，我按预定计划完成了所有布置，然后带着部下赶到娜塔莎·罗曼妮科（Nastasha Romaneko）在洛杉矶的住所，并且在那里设置了临时指挥部。我的登门拜访在她看来肯定不是一件愉快的事，不过她并没有选择的余地。这次行动需要一名核武专家的协助，而她无疑是最适合的人选之一。当然，在核事故调查组的众多精英里选中她参加这个计划，部分还是出于我个人的安排。

召回Solid Snake，注射FoxDie，基地潜入作战，安德森和贝克的死亡……应该说任务前期的一切事态都在我们的控制之中。除了那个忍者的出现——不过那当然也只是一段无足轻重的小插曲而已。这不得不归功于情报部门的得力。自从初次发现次世代特种部队的异常举动之后，全方位的情报搜集工作就一直在绝对保密的情况下不间断地进行着，特别是由于奥塞罗特（Ocelot）的参与，我们很快掌握了这次叛乱的全盘计划。随着METAL GEAR REX原型机最终试验的展开，FOX-HOUND和次世代特种部队部署到ArmsTech属下的影子摩西兵器试验场的同时，我们也已经为那场即将到来的兵变做好了一切准备。也正因如此，我们才能够及时地在事发当天把罗依·坎贝尔的侄女安插进演习部队，以迫使他和我们合作。

但是百密一疏，直美·亨特的存在几乎让整个FoxDie计划毁于一旦。我承认自己在这问题上犯了错误。回想当初新病毒的研制陷入僵局之时，正是这个女人的加入使整个工程迅速摆脱了困境突飞猛进，但我怎么也没想到，她在开发工作上表现出来的那种异乎寻常的热情竟然是出于复仇的迫切愿望。“FoxDie”。直到现在我才终于了解，她为什么要为那种病毒取这样一个名字。

……

“给我好好听着。我知道你们听得见的。”在已成废铁的Rex的车顶上，Liquid Snake冲着监视器吼着。“你以为FoxDie计划很成功，放明白些吧，靠那种无耻的小花招来对付我是行不通的……绝对行不通。你们大概不知道发现你们还在那里捣鬼的时候我有多高兴——我已经错过了很多次复仇的机会，这次不会再放过了！‘爱国者’！”

事实证明我们真的低估了这个名叫Liquid Snake的家伙，他假扮McDonnell Miller的那一步棋完全出乎我们的意料。而他的伪装也确实相当巧妙。如果他不是在调查直美·亨特的过程中显得太积极、太活跃了一些，也许我们还得花上几倍的时间才能识破他的身份。并且，从这番话看来，他不仅知道我们组织的存在，显然还准备向我们挑战。我回想起他后面所说的话，那咬牙切齿的语气里充满了憎恨。

“记住我的话，你们这伙混蛋。等我解决掉这里的问题以后，接下来马上就要轮到你们了。我会用能叫死神见了也会感到恶心/反胃的办法来结束你们罪恶的生命的！”

“走着瞧好了。”我冷笑着，慢慢地把自己当时的回答重复了一遍，就像要对所有的人发出警告。在这个国家之内，没有人可以反抗“爱国者”的力量。

突然响起的电话铃声打断了我的思绪。

“次世代特种部队的生还者均已被运送至新罕布什尔州的Pease空军基地，等候进一步指示。”

“吉姆·豪斯曼呢？”

“一切照您的命令办理。”

吉姆·豪斯曼在最后关头下令派出隐形轰炸机对基地进行核打击根本是愚蠢透顶的行为。以为自己可以主宰这次行动的人并不止坎贝尔一个。其实他应该很清楚违背组织的意思行事会带来怎样严重的后果的，要是当时他肯乖乖的接受我的建议，把所有的责任揽到自己身上的话，也许就不至于落到现在这种下场。

按照惯例，作为一个亲眼目睹这次绝密行动幕后真相的人，罗曼妮科是绝对不可能活下来的。不过现在她大概已经安全地离开了这座城市。“这就是FoxDie计划的全部资料，娜塔莎。”我还记得那个一度是我妻子的女人看见我临走前把光盘递给她时那种错愕的表情。我想她原本肯定是以为我会从怀中拿出手枪向她射击，而那也确实是我接到的命令。“快走吧。你知道你应该做了些什么。”我很清楚自己必须为这个举动付出相应的代价，我也已经准备好付出那笔代价。

——国安局 理查德·艾姆斯（Major Richard Ames）少校

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

“两年前，哈德逊河。我们获悉秘密情报，新型METAL GEAR正在被转移。虽然整件事令人恶心，但久疏战场的我们已经失去了往日那灵敏的触觉……”

沉浸在夜色之中的纽约，大雨肆意地冲刷着乔治·华盛顿大桥。桥上来往车辆的车灯在一片雨雾中显得五光十色，迷离炫目之余却又令人感到一丝莫明的温暖祥和。一艘油轮正缓缓驶过桥底，没有人会想到这艘油轮负责运送的会是什么……不过就算是知道，对于大多数普通人来讲，也仍只是一个陌生的单词而已……

METAL GEAR，这个曾几度震荡了世界的武器，已经不再是一件特别的武器，只要有钱，谁都可以拥用它。而这一切，都全拜左轮所赐。是的，这只狡猾的老狐狸趁着Snake与Liquid在REX头顶上死斗的时候，拿着记录有METAL GEAR REX资料的光碟逃之夭夭，回到了他的主人那里复命。接着，METAL GEAR REX的资料就莫明其妙地流入了黑市，造成了今天这样的格局。



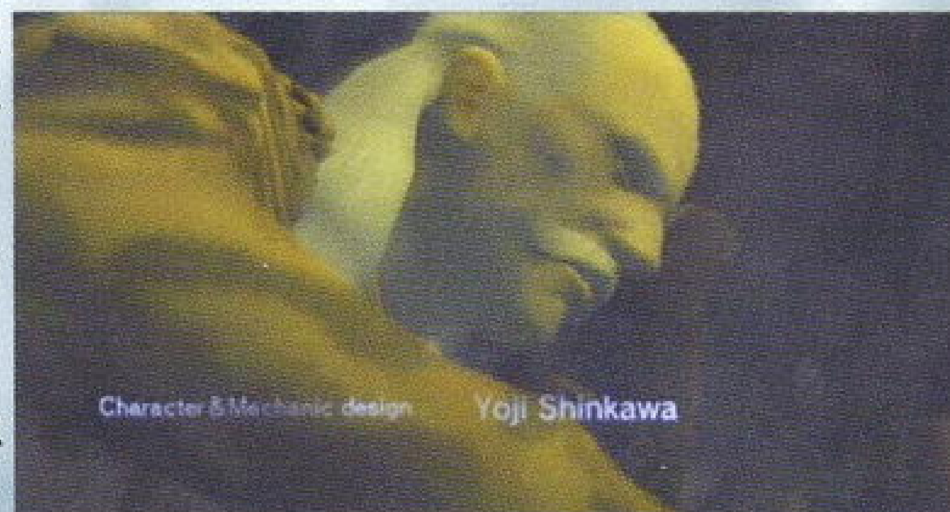
能够打破这种格局的方法只可能有一种，那就是性能更强大的METAL GEAR的问世。

桥上已经没有行人——除了一个身披雨衣散步般的家伙之外。在挥手轻轻地将香烟从手中弹开之后，他开始在桥上全力加速冲刺跑，越来越快。忽然他全身上下呈半透明状，似乎与周围的景物融为了一体。他翻身从桥上一跃而下，借助一根长长的绳索，准确地落在了正驶过桥下的那艘油轮上！那人慢慢站起来，身影逐渐清晰——他就是Solid Snake，一个与METAL GEAR有着宿命的纠葛的男人。



在距离这艘油轮不远处的上空中，还有一双眼睛时刻注视着Snake的行动……左轮。

“我们的小朋友已经开始行动了……他很快就能够知道……”



Snake在找到一个能够安全隐藏自己的地方之后，就打开了CODEC，与Otacon进行联络。Otacon告诉Snake，为了确认这艘油轮上确实运载着最新型的METAL GEAR，Snake必须潜入油轮内部，将METAL GEAR的实体拍下来，并公诸于众。不过，由于对这个新型METAL GEAR所知道的情报实在太少，包括对它的性能以及开发过程都一无所知，因此，Snake必须先前往油轮的驾驶室，调查这艘油轮将要开往的目的地，以根据目的地的环境来推测出这个新型METAL GEAR的特性。由于船上的并非恐怖分子而是“善良、正直的海军”，因此，武器方面Snake只装备了一支M9麻醉枪。并且由于落地时的冲击，Snake身穿的隐形迷彩坏掉了，这使他不得不靠自己的实力来完成这次任务。不过，正如Snake自己所说的那样“反正我也没打算靠这种东西来完成任务的”。



就在Snake打算行动的时候，一群全副武装的蒙面士兵从天而降，干净利落地干掉了船甲板上的所有伪装成普通船员的美国海军，看样子，关心新型METAL GEAR的，并不仅仅只是Snake他们而已……

根据那群士兵的发型，Snake判断这群士兵来自俄罗斯，他迅速拍下了一个军官模样的人的头部特写，传送给Otacon那边，以便能够识别这群不速之客的身分。虽然看起来这群士兵与Snake都是同一个目标，不过，Snake仍然打算按照原定计划完成拍照的任务。用Otacon的话来说就是“你只需要拍照，然后公开到网上去，就够了。没有必有与别人正面交锋的。”

NORMAL难度及NORMAL难度以下的潜入“船阶五层 操舵室”的最短路线

Snake一开始所处的地方是油轮的船尾甲板。来到船尾处可以看到这艘船的名字：发现号。（以地型雷达为准来叙述方向，上北下南左西右东。），北边、西边以及东边分别有一个敌兵在巡逻，不过他们的巡逻路线是固定且存在许多视觉死角的，因此绕过他们或是直接用M9让他们好好睡上一觉并不件难事。从东边的二层的闸门进入“船桥二阶 居住区”，这时Snake注意到敌兵的影子（这实际上也是在告诉大家在使用背后视点观察时注意要将影子也给藏好），解决他也是很容易的事情。这时可以试试之前在“基础篇”里提到的获得DOG TAGS的方法，直接冲过去L1键+□，再用主视点键瞄准他的头（注意是正面）就可以了。

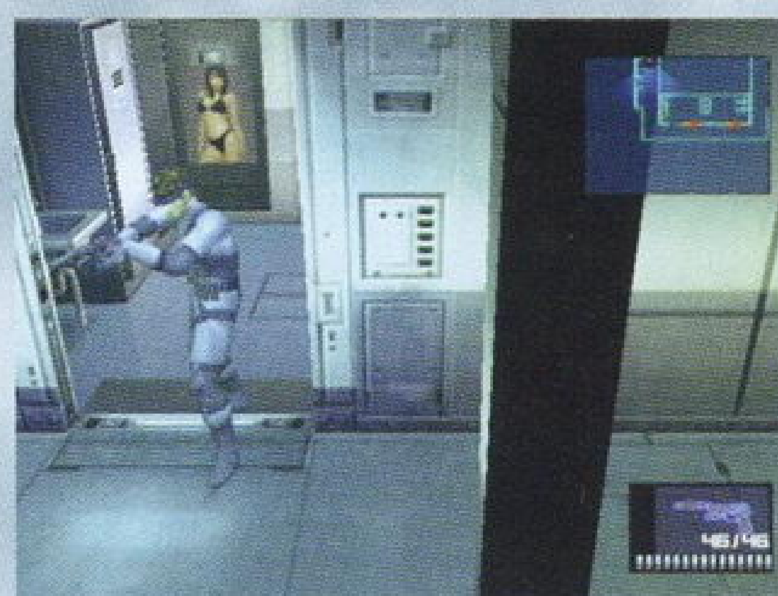


从另一边的楼梯上行，来到“船桥三阶 居住区”，这里没有敌兵，不过倒是架了一个监视器在这里。有过MGS经验的玩家一定知道这里怎么通过吧？如果之前在船甲板上拿到了电子干扰手雷的话丢一颗出去也不错。继续往上行到“船桥四阶 居住区”。



这里的巡逻敌兵有两个，如果对自己的技术有足够的自信，可以跟在那名进入餐厅的敌兵后面直接打昏他。两个餐桌下一个是USP的子弹一个是M9的子弹。注意观察雷达的东侧，那里还有一个敌兵在餐厅的外侧通道里来回巡逻，看准机会冲出去，直接左拐上行来到“船阶五层 操舵室”，不过要注意餐厅里的那架监视器，用侧墙的方法紧靠着南侧的墙是能够躲过去的，当然，你可以扔一颗电子干扰手雷，代价就是无法通过雷达得知敌兵的行踪了，如何取舍就看你自己的了。

NORMAL以上难度潜入“船阶五层 操舵室”的最短路线



在船尾甲板时切记不要一开始向北走，因为北侧高台上的敌兵有不停地往下看的习惯，一个不小心就会被他发现。正确的方法是先退后几步，用M9将上面那个麻烦的家伙打昏。之后往西侧走（NORMAL及以下难度里本应那能够打开的那扇通向“船桥二队 居住区”的门是无法在此难度打开的），干掉那里的巡逻敌兵，打开通向“船桥一阶 居住区 右弦”的门，沿着通道往西南方向，这里有一个更衣室，打开柜门会得到一些补给，有物质方面的，也有精神方面的……更衣室西侧有一个敌兵巡逻，解决掉他之后进入“船阶一层 休息室”，休息室里有两个敌兵，解决他们之后大可以在这里搜索一番，墙上的液晶电视播放的就是仓库内部的情况，似乎能够看到一个造型奇特的机器的一角……从这里的楼梯上行，就来到了“船桥二阶 居住区”。接下来的流程，就和NORMAL及NORMAL以下难度的流程相同了。

来到“船阶五层 操舵室”，Snake听到了螺旋桨的轰鸣声……“果然是KASATKA……”从这两架直升机上放下了绳梯，又一队全副武装的蒙面士兵来到了油轮上……“是在开PARTY吗？”

时间紧迫，Snake立刻查看了油轮航行的目的地——北纬58°、东经35°，根据Otacon的查证，“那里是大西洋的中央”。在一大片水域中举行演习，看样子这个新型号的METAL GEAR一定与“水”脱不了关系——到底是海军，连METAL GEAR也……



Snake正在与Otacon谈论着新型METAL GEAR的可能性，透过窗户，Snake一眼看到窗外有一名士兵正手持步话机进行通讯——难道Snake的行踪已经被发现了吗？Snake立即终止了与Otacon的交谈，他决定出去探个究竟。

Snake躲在箱子后面，等着那名士兵通话完毕后就立刻将他解决。而那名



士兵也浑然不知身后的危机，仍然手拿步话机与另一端交谈着。从声音上辨别，这名士兵应该名女性。

男声：SHALASHASKA已经上来了，我现在正前往油轮的货仓。你那边情况如何？



女性士兵：控制室、通讯室以及动力室都已经在我们的控制之下了，我们已经关闭了所有的出入口，并架设了红外线监视器。

男声：炸药已经装好了吗？

女性士兵：是的，已经装好了。

男声：做得好。听着，一得手我们就将这艘船弄沉！

女性士兵：那个驾驶员……

男声：他是惟一一个拥有VR TRAINING经验的人，其他人根本驾驶不了那东西的。

女性士兵：你肯定他值得信赖？

男声：……你的任务已完成了，现在立即离开这个地方！



女性士兵：不行，任务还没有结束！

男声：这样的天气我居然看到了月亮，那是死亡一样的灰白。（镜头转向男声那一边，竟然就是之前Snake拍照的那个军官模式的人）我对这次任务有不详的预感，你对我发过誓，只要完成任务就立即离开这里……别担心，这儿是“自由、公正的国度”。



女性士兵：不，这儿就是我的家，我哪儿都不去！父亲，我想同你并肩作战！

男声：你没得选择！奥尔加！别忘了，你还怀着我外孙！

那个名叫“奥尔加”的女兵没有再辩驳，而是若有所思地低着轻轻地抚摸了一下肚子里的小生命，直到那边挂了机，才无可奈何地说了句“见鬼”！之后便冲着盘旋在空中的直升机挥了挥手，那两架直升机便离开了。Snake等的就是这个机会，立刻从箱子后闪了出来，用枪指着仍未转过身来的奥尔加……

Snake：别动！把手放到头上！

奥尔加惟有照办，高举着双手，慢慢地转过身来。

Snake看到了奥尔加腰间的手枪：慢慢地，把枪扔到甲板外！

奥尔加照做了，却仍然一脸杀气地看着Snake。

Snake这才注意到原来站在他面前的是个女兵：是个女人？摘下你的帽子，让我看清你的脸！

奥尔加：你们男人……都是一个样。

Snake：你是什么人？

奥尔加一边侧移，一边回答：我们四海为家，是流浪者。

Snake：我说过，别动！

奥尔加：美国人……你们也会对手无寸铁的女人开枪吗？（如果奥尔加知道Snake目前被通缉的身分，她是绝对不会这么说的……）



Snake发现奥尔加腰间还别着一把军刀：你们到这里来干什么？还有，把那把刀扔掉！

奥尔加慢慢地从腰间抽出军刀，弯腰准备将刀扔到地上。

Snake：不是这里！我叫你把刀扔到甲板外！保持这个姿势，慢慢地转过身去！

奥尔加：你知道你在干什么？（这时船身的剧烈晃动使得Snake一下子失去了重心，等到他恢复了平衡试图保持对奥尔加的控制时，已经迟了）



奥尔加：瞧……雨停了……纽约这地方还不算太坏，是吗？

说完，奥尔加一个漂亮的转身顺势将手中的军刀投向Snake那边，令Snake想不到的是军刀还未出手，从刀柄底部就射出一颗子弹来！Snake本能地侧身躲过，而奥尔加也趁着这一瞬间躲到了铁架子后面，“现在就到这里结束吧！”

Snake从这柄差点要了他的命的刀判断出了奥尔加的来头：Speztzanz？你是Sqeztzanz的人？

奥尔加：我想你应该获得点奖励，从来没有人像你这样用枪指着我的头，不过这种好运气不会再来的！

与奥尔加之战

首先要指出的是在这个场地上有两样东西是能够被奥尔加拿来做掩护的，一是盖住铁架子的大帆布，二是尽头处的探照灯。如果你不想被奥尔加用这两样东西烦的话可以事先就将帆布的绳子打断、灯打破。一般来说，奥尔加的行动规律是先从左边往北跑，躲在架子后面说“我从出生起就和这支军队在一起，我在战场上长大，不断地战斗、胜利就是我生活的全部！”之后就躲在架子后面开枪。这时不用主视点射击是绝对打不到她的。在击中奥尔加一两枪之后奥尔加就会绕到西侧，躲在铁柜子后面，说“不管你是谁，你都无法阻止我们！”如果Snake长时间躲在箱子后面不动，那么可能会有两个后果，一是奥尔加探头出来找不到Snake，头上不断地冒出“？”，二是奥尔加判断出Snake的方位（凭女性的直觉？），然后扔手雷……奥尔加手持的是USP，每射出16发子弹就要上一次弹甲，这时是攻击她的好机会。和普通的敌兵一样，奥尔加的弱点也是头部，用M9直接命中头部会大量减少她体力槽下面的那条“晕槽”长度。当将她的“晕槽”削减到一定程度的时候，奥尔加或者会重新躲到西侧的铁柜子处，或者会躲到东侧的铁箱子后面不再移动，直至将她打倒。



图中用圈标出的就是需要用M9射击的地方。





奥尔加在东侧被打倒。



奥尔加在西侧被打倒。

在将奥尔加打倒之后，Snake上前拾起了奥尔加手中的USP。突然Snake觉查到了什么，立刻抬头向空中望去——空中悬停着一架小型飞行器，似乎一直在追踪拍摄着Snake。

Snake：CYPHER！？



这时CODEC响了，是Otacon。原来是Otacon已经查出了那个军官模样人的名字——西格·格尔鲁科维奇上校。Snake对于这个名字是绝对不会感到陌生的，在影子摩西岛时就曾经听到左轮与Liquid提起过，看来这个俄罗斯军官在上次购买METAL

GEAR REX失败之后是铁了心要得到这台新型METAL GEAR了！另外Snake认出了刚才的"CYPHER"是陆军那边的东西，难道这一次除了海军、Snake、那群神秘的俄罗斯士兵之外，还有陆军的参与？事情看来远比想象中的要复杂。随后，Snake与Otacon有如下对话：

Otacon：Snake，我有点事情必须得告诉你……

Snake：什么？

Otacon：我们不是以一般的方法得到这次新型METAL GEAR存在的情报的。

Snake：嗯？

Otacon：那是一封匿名的E-MAIL……

Snake：匿名？你从来都不信这些东西的，到底是怎么一回事？

Otacon：我……这……我有一个妹妹，她是我的继妹，我和她没有血缘关系的。我和她一起只生活了两年。

Snake：你之前从来没有提起过这个的，之后又如何？

Otacon：那信匿名E-MAIL的署名是E·E。

Snake：E·E？

Otacon：她的名字叫艾玛（EMMA），我常叫她E·E的。

Snake：艾玛·艾默里奇？

Otacon：对，我当时惊得目瞪口呆，我试图把这解释为一个巧合——我实在是找不出什么其他合理的解释了。Snake，根本就不可能会有人知道她的事情啊。

Snake：你上一次见到她是什么时候？

Otacon：……已经有10年了。

Snake：你认为这一切都是个陷阱？

Otacon：这个就很难说了。要知道，我能够潜入五角大楼全靠这个E·E给我的情报啊。

Snake：明白了。

Otacon：万事小心啊，Snake，也许真的是有人想把我们拖下水。

Snake：嗯。我现在总算是搞到了一支USP，虽然没有子弹，不过我想在附近应该能够找到一些弹药的。



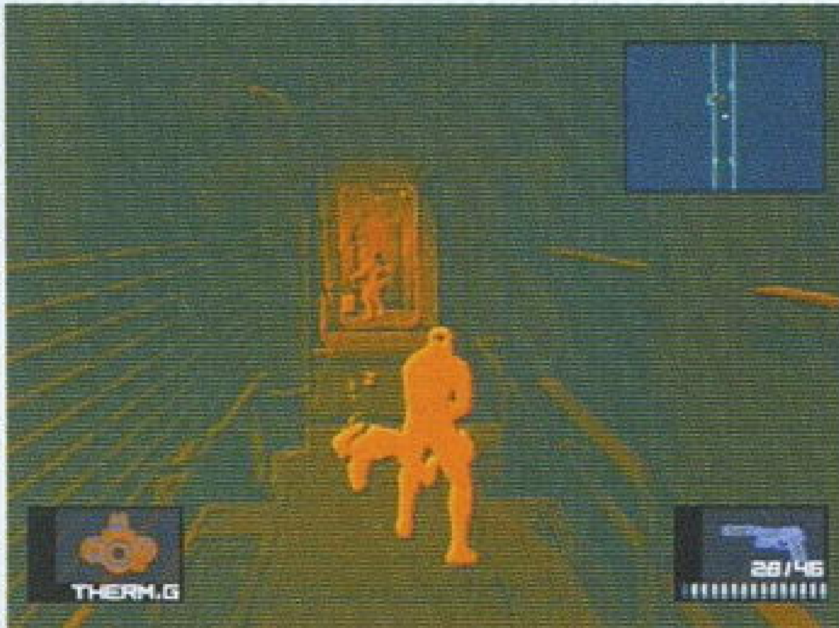
现在Snake身处的地方是"航海甲板左舷"，爬上中央地区的了望塔塔顶会找到一个热能探测器。从"船阶五层 操舵室"经"船阶四层 居住区"、"船阶三层 居住区"、"船阶二层 居住区"绕回"船阶一层 休息室"。在这个过程中需要注意两个地方，一个是在回到"船阶四层 居住区"时敌兵的位置配置会与初次来时稍有不同，并且，如果在这里过多进行停留的话还会有一名敌兵从楼下的"船阶三层 居住区"走上来，会给Snake的离开造成更大的麻烦，因此还是速战速决的好；另一个是在"船阶三层 居住区"，有一名敌兵在监视器的"照顾"下巡逻，所选择的难度越高，监视器还会"摆头"。通过这里的正确方法是根据雷达的提示，在士兵走过监视器所能看到的范围外之后先将敌兵用M9击倒，再对付监视器。否则一旦让监视器看到敌兵倒下，警报就会立刻响起。

来到"船阶一层 休息室"之后，往东侧走，从那里南北通道的尽头的楼梯处下去，进入"动力室"。在"动力室"Snake会发现墙上赫然有一上巨大而且熟悉的黑影……看起来就是已经死去了的机枪巨汉伏尔甘，Snake端着枪猛地冲了过去，结果却发现只是一个伏尔甘的手办，手办后面的电筒照在手办上形成了那巨大的黑影……



在"动力室"内一共有6名敌人在不同的位置巡逻，想要逐个击破并不是什么难事。一直绕到对面的"动力室西侧"，一名敌兵打开了"船阶一层 休息室"西侧通往"动力室"的门，差点和Snake撞了个正着。那名敌兵首先会用步话机和指挥台通讯，这时绝对不能攻击他，否则指挥台会立刻派出BACKUP TEAM来搜索。等他结束通讯，就可以任意蹂躏他了……





在"动力室西侧"，通往"第二甲板"的门的通道边有红外线装置，使用之前得到的热能探测器或是用USP向门边的那包石灰射击，就会发现原来门前密密麻麻地布满了红外线感应炸弹，一触即发……按如图所示的三个地方用USP将绿色的指示灯打坏，就可以安全通过了。

刚刚进入"第二甲板"，Snake就听到广播说船已经通过了维拉扎诺大桥（VERRAZANO BRIDGE），即是说，船已经驶过了Snake与Otacon原定的脱出地点。但是为METAL GEAR拍照的任务还没完成，Snake当然明白公开METAL GEAR的存在对于这个世界来说实在是太重要了。



"第二甲板"是一条长长的通道，由于照明设备不足，在这里的敌兵都戴着夜视仪。而Snake则可以用热能探测器来观察。在解决了这里的三名敌兵之后，Snake打开闸门，来到另一条长廊。在这里Snake被一群敌兵发现，发生了战斗。

与敌兵之战



现在Snake能够使用的杀伤性的武器中，除了USP之外，如果之前在"动力室"仔细搜查过的话还有手雷可以用。同Snake一样，那群敌兵也懂得利用周围的环境做掩护，例如射破长廊内的灯、躲在箱子后面疯狂扫射，另一队人则发起冲锋……一般来说躲在箱子后的那名敌人是最麻烦的，因些首先解决的就应该是他，其后才是两侧利用墙壁做掩护的敌兵。Snake的身后有不断出现的子弹可以取得，因此不用担心会弹尽粮绝。在解决了约10名敌兵后，战斗结束了。

战斗结束后，Snake打开通向仓库的闸门，也许是太久没有经历过这样高强度的战斗，就连一名敌兵在他身后出现Snake竟然也没能发觉。不过，那名敌兵似乎并没有偷袭Snake的意思——也许是因为之前一战让这名敌兵领教了Snake的厉害而不敢出手。

Snake刚开门离开，左轮出现在了那名敌兵的身后，还处于高度紧张状态的敌兵发觉到自己身后有人，立刻转身用枪指着对方，一看是自己人，那名敌兵松了一口气："原来是SHALASHASKA……"便垂下了枪口，谁知左轮却一枪将他打死！临走前，左轮还冲着倒下的敌兵尸体恶狠狠地说："上校很快就会与你们同行了，同志！"——难道格尔鲁科维奇上校所信任的左轮另有阴谋？



7分钟的超级潜入任务

Snake这一边，他目前所处的位置是仓库三楼，从楼上往下看，大群的美国海军整齐地排着队列听着一名海军军官的演说。Otacon告诉Snake，METAL GEAR应该在最里的仓库内，因此，Snake必须绕过两个仓库的海军士兵才能够到达那里。并且，拍照任务要在海军军官的演说结束之前完成，只有7分钟的时间。



沿着铁梯下到仓库一楼，可以看到所有的海军士兵都聚精会神地通过仓库一端的大型投影屏幕观看和收听海军军官的演说，换句话说，他们的目光焦点都是一致的，这就给Snake的成功潜入创造了可能。比较普通的一条路线就是先从投影机下爬过去(绝对不能站着走过去，否则……)，之后沿着西侧的通道往北走，注意这里有一个巡逻的海军士兵，没有把握的话就用M9将他打晕吧，另外，请记住Otacon的话“他们可不是恐怖分子，而是善良、正直的海军”，因此，绝对不可对海军们下杀手。在通道上有几个通风口，小跑过去的话会发出声响，因此要么用X键翻滚过去，要么轻轻地走过去。当然，Snake不是只有这一条路线可以选择。在西侧有一个能够用△键打开的通风管道盖子，从这里爬下去顺着通风管道七弯八拐从另一个出口爬出来你会发现Snake已经到了另一间仓库的东侧。这是最简单的办法，不过要注意在爬过地面通风口的时候可能会发生海军士兵不小心将M4的子弹匣掉到通风口下的小插曲，这时千万不要继续爬了，因为那名海军士兵会懊恼地看着通风口下的子弹匣好一会儿……



来到第二个仓库，这里的情况与前一个仓库差不多。Snake若采用前一种方法潜入的话就还需要爬过两台投影机来到东侧。这里的两台投影机是不断切换使用的，换而言之海军士兵们的视线焦点一会儿在左一会儿在右……抓住机会，向北走，躲过一个巡逻士兵，最终进入了存放METAL GEAR的仓库。

Otacon告诉Snake，他需要四张METAL GEAR不同角度的照片，分别是正面、左前方、右前方以及METAL GEAR侧面印有“海军”(MARINE)字样的标记。有了前两个仓库的经验，在这群敌兵身后绕来绕去也并不是件什么难事，甚至还有时间给那名黑人军官来个正面大特写……每照出一张符合要求的照片之后Sanke会说“GOOD”，当四张照片全部完成则是“ALL RIGHT”。四张照片如图所示。



“……现在的核蔓延状态都是因那次事件而起的。在西尔斯执政期间发生的那起‘影子摩西岛事件’相信你们都已经非常熟悉了。你们也清楚，有关METAL GEAR REX以及新的核弹头技术的研究是怎样被公诸于众的；你们同时需要知道的是，这个研究的数据已经被盗走了，而且还被放到黑市上贩卖。不可否认，我们政府和军队中存在着一股势力，他们企图为了自己的私利而控制国家事务。METAL GEAR RAY肩负着对抗这股势力，破坏他们的计划，并把这个国家引导回正确道路上的任务。针对未来可能会发生的核防御能力下降的危机所采取的第一步措施，就是在影子摩西岛上研发METAL GEAR REX。由于NMD(国家导弹防御系统)技术的泄露，核防御能力下降的可能性很大；而有些人则正等待着这次核防御能力下降的机会！今天我们来这里，就是要把国家中的这些腐败分子给清除掉！现在，随着RAY的完成，战场也将进化到一个新的纪元。你们应该意识到，这个国家的未来就寄托在你们身上！”

"……完了。解散。"




海军军官结束了他的演说，台下的士兵立正，敬礼，军官也庄严地还了一礼。Snake隐藏在角落里，悄悄探头观察外面的动静。

“啪”、“啪”、“啪”……突然不知从什么地方传来了有节奏的击掌声，然后响起了一个人的声音。

“讲得实在精彩，老兄。出色的口才——人们常说这样的人才算的上一名称职的军官……”是左轮。他慢慢踱了出来，皮靴后跟上的马刺随着他的步伐叮叮作响。“……就是说，合格的骗子。说实在的，美国人总是特别喜欢耍嘴皮子。”

海军军官喝问：“什么人？”他身边的士兵一齐举枪，做好了攻击的准备。

“SHALASHASKA。也有人叫我Revolver Ocelot。”面对眼前数十管黑洞洞的枪口，左轮依旧一副满不在乎的样子，继续向前走去。

海军军官挥手止住跃跃欲试的士兵。

海军军官：“你想干什么？”

左轮：“这台机体确实是很不错。”

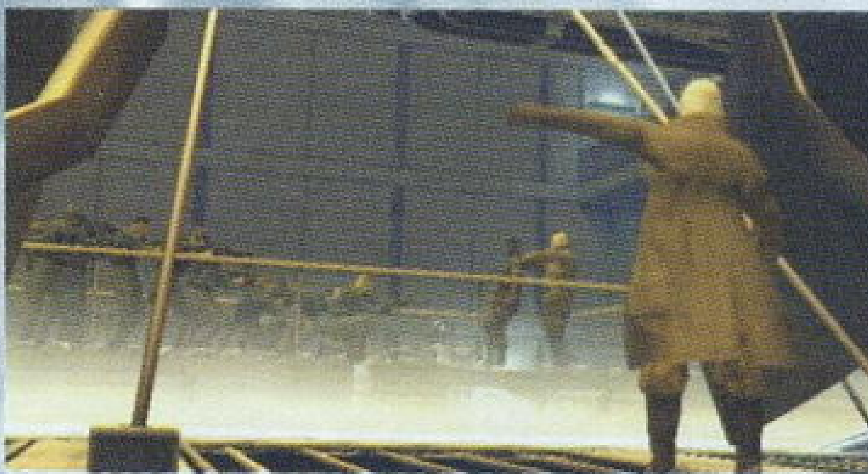
海军军官问：“你来就是想偷走它？”

“偷？不，不，我只是来取回它罢了。”

就在所有人的注意力都集中在左轮身上时，格尔鲁科维奇上校突然无声无息地出现在海军军官的身后，手中的枪对准了军官的脑袋。护卫在军官身前的海军士兵转身，但没有一个人敢开枪射击。

Snake：“格尔鲁科维奇上校？”

左轮一挥手，大声发令：“全都别动，懂吗？”G上校拖着海军军官退开几步。左轮缓步走到他身边。




外舱的士兵通过摄像机的镜头看到了这一切，引起了一阵骚乱。

左轮：“我们已经在船体的各个关键部位装上了足够分量的塑胶炸弹，只要我按下这个按钮，这条船马上就会沉到海底。”在场的士兵面面相觑，脸上都露出了惧意，慢慢向后退开。

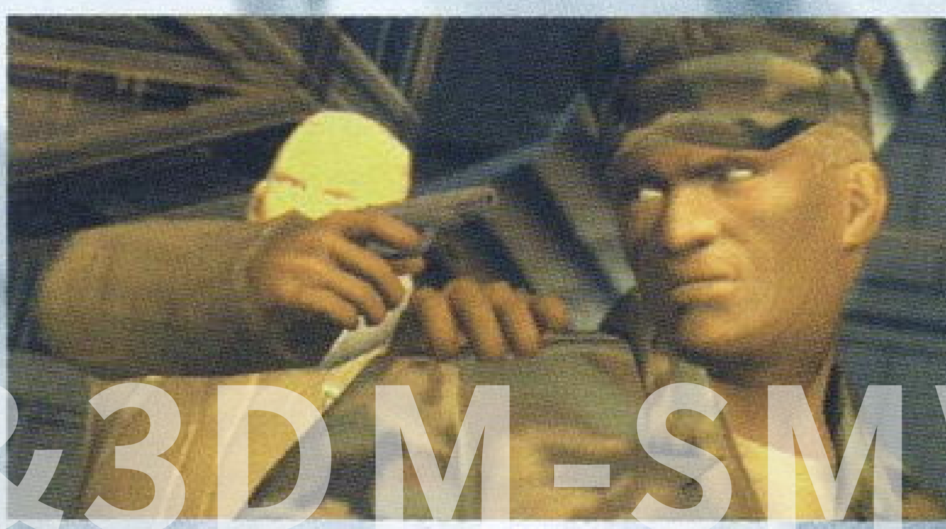


左轮：“这样就对了。你们都不想白白送死，是吧？”与此同时，一队Spetznaz士兵借助绳索游绳而下，控制了整个局势。

左轮：“成功就在眼前了。动作快点儿！”几名Spetznaz队员随即开始行动，迅速开始了松开固定RAY的钢索。

海军军官：“你想拿它怎么办？拿去摆在街头叫卖？

格尔鲁科维奇上校：“我的家乡是前苏联最著名的核武研究基地之一，冷战结束以后，美国买下了那地方，土地、朋友、尊严……所有的一切都落入了出价最高的买主——美国的手中。就连开发这些武器的技术，也是我们俄罗斯研究出来的。”



海军军官：“你有什么企图？”

格尔鲁科维奇上校：“我要振兴俄罗斯，而RAY就是计划的关键！”

左轮转向格尔鲁科维奇上校，忽然说道：“真是对不起，我并没有打算把它卖掉。我早就说过，我是

来取回它的，"他稍微顿了顿，"代表'爱国者'（Patriot），取回它。"听到"爱国者"这个词，海军军官突然狂吼起来："是'La li lu le lo'？"他说出了一串谜一般的音节，"怎么会这样？"

格尔鲁科维奇上校简直不敢相信左轮所说的话，又惊又怒："奥塞罗特，你……你竟敢出卖我们！？"

左轮："我们？哼，我从来就不是你们的人。"

格尔鲁科维奇上校："原来你一直都和Solidus勾结在一起……"

左轮："不必动气，上校。俄罗斯是死是活，我根本不放在心上。"

格尔鲁科维奇上校："你到底是什么时候变节的？"

左轮冷冷地回答："早在冷战期间我就已经背弃了它。"接着他转向众人："METAL GEAR只容得下一个人乘坐，这条船就是你和你女儿的葬身之地了！"

"混蛋！"格尔鲁科维奇上校怒吼，用力把海军军官向左轮那边一推，"死吧，狗杂种！"接着就掏出手枪向左轮射击。

左轮一个转身，快如闪电般连开两枪，抢先击中了海军军官和格尔鲁科维奇上校，他冷笑着，松手抛下手中的枪。"西格，看来退役生活让你的反应变慢了。""该死的叛徒……"格尔鲁科维奇上校缓缓倒下。还未等周围其他的Spetznaz士兵反应过来，左轮拔出腰间的另一把手枪，几乎是在一瞬间解决了周围的Spetznaz士兵。"表演结束了。"左轮对着在场的海军士兵说道，"要命的话就快逃吧。现在这条船还没离开下纽约港（Lower New York Harbor），如果你们拼命游的话，也许还可以游到岸边。"他随即按下了起爆按钮！

（一连串爆炸此起彼伏，荧光屏破裂，摄像机跌落地上。水涌入，士兵慌忙逃命，Snake涉水上前，举枪瞄准了左轮。）

Snake："奥塞罗特！"

左轮："好久没见了，我的兄弟！"

Snake当然无法理解左轮为什么称他为"兄弟"："你是……"

左轮："是的，就是我！"

没错，不再是左轮是那略带沙哑的嗓音，这声音很熟悉……就在三年前，就在阿拉斯加……

Snake："Liquid？！"

Liquid："已经不像以前那样年轻了，呃，Snake？你老了！我知道那是怎样的一种滋味，好兄弟。怪不得直美没把你包括在FoxDie的暗杀计划之内……"

正在Snake为眼前的事所不解时，左轮突然痛苦地捂住右手，嘴里发出含糊不清的呻吟声。

"滚出去，Liquid！滚出去！你　　！"——看样子左轮知道自己的体内有"Liquid"！左轮挣扎了一会儿，渐渐地平息了，他抬起了头，猛起挥起右手——看样子是Liquid战胜了左轮的意识！

"这就是我们拥有这样的天赋的代价！要知道，制造我们那时Big Boss已经是五十多岁了。用不了几年，你就会成为Big Boss克隆体之中的又一个牺牲品，而我……我将会借助这条手臂继续存在下去！"左轮——不，现在他应该是Liquid——他跳进了一旁的RAY！

"Liquid的手臂？"Snake相当震惊，不过，已经没有时间再让他吃惊下去了，是的，他眼前的这个庞然大物已经挣开了束缚，不可一世地咆哮着！Snake被RAY所造成的破坏给震晕了过去！

手枪、突击步枪、榴弹发射器，绝望的士兵们举起了手中的武器，但在那可怕的机械巨兽面前，所有猛烈的攻击都无济于事！逃生的士兵急速登上竖梯，落后的人被水卷走，这艘船已经完了！

Snake被强烈的震动给震醒，又被震入水中。好不容易爬了起来，喘息着，"Otacon，看来我们有麻烦了。"

"你会和这条船一起沉到海底的，Snake！"Liquid仍然是那么狂！

RAY猛地把头部扎入水中，看样子是在吸水——果然，RAY张开"大口"，将吸入的海水用高压的方式射了出来！就像激光刀那样，硬生生地将坚固的船体一分为二！——下一步，左轮当然是要驾驶着RAY去向他的主子复命了！

谁能阻挡得了METAL GEAR RAY？

油轮的沉没形成了巨大漩涡，Snake也消失在大海中，生死未卜！

（镜头转向正在驾驶RAY的"那个人"，从声音上判断，应该已经回复成左轮了）

"没问题，先生。一切按计划进行中。"

"就在我们选定的那个位置。"

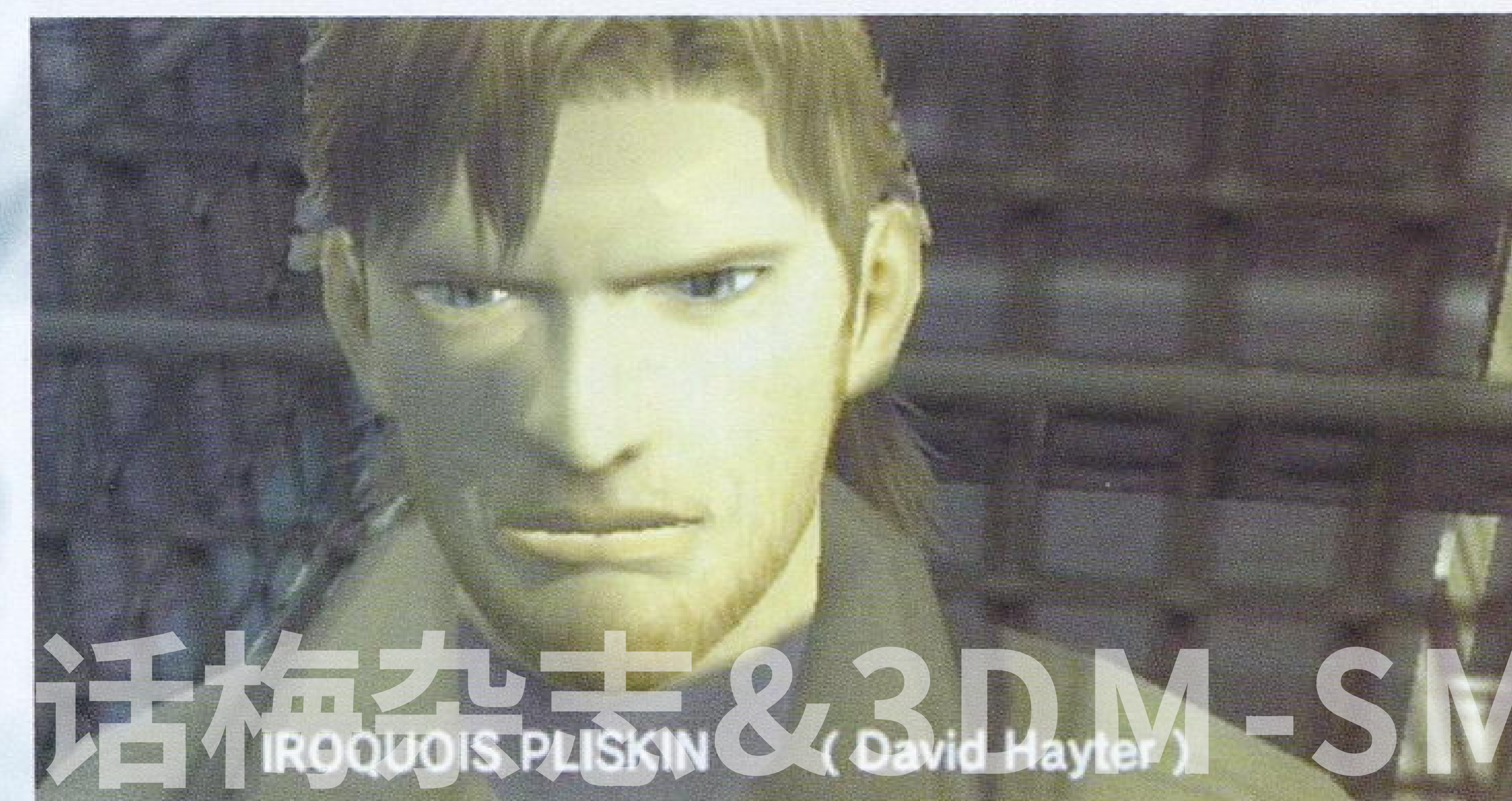
"我已经拍下了证明Snake在场的照片。那部CYPHER确实派上了用场。"

"明天早上的新闻报道令人期待。"

"我认为海军那边的行动大概要无限期延迟了。"

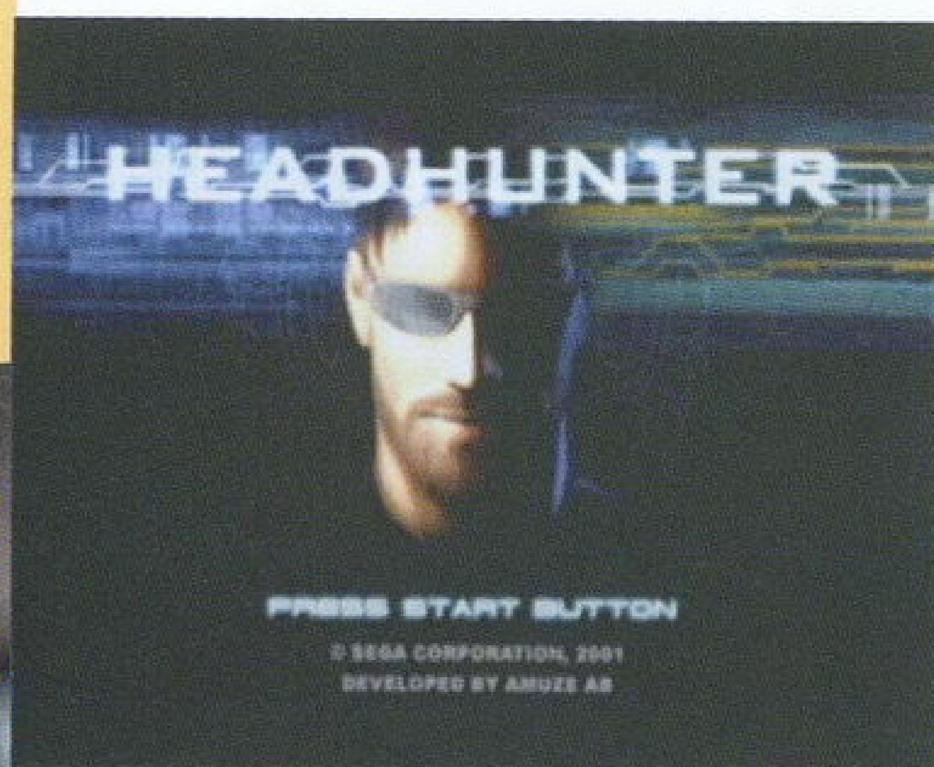
"是的，那当然。"

"总统先生。"



下期攻略继续！故事的发展将远超你我的想象！

文：ACE飞行员



HEADHUNTER 猎头者

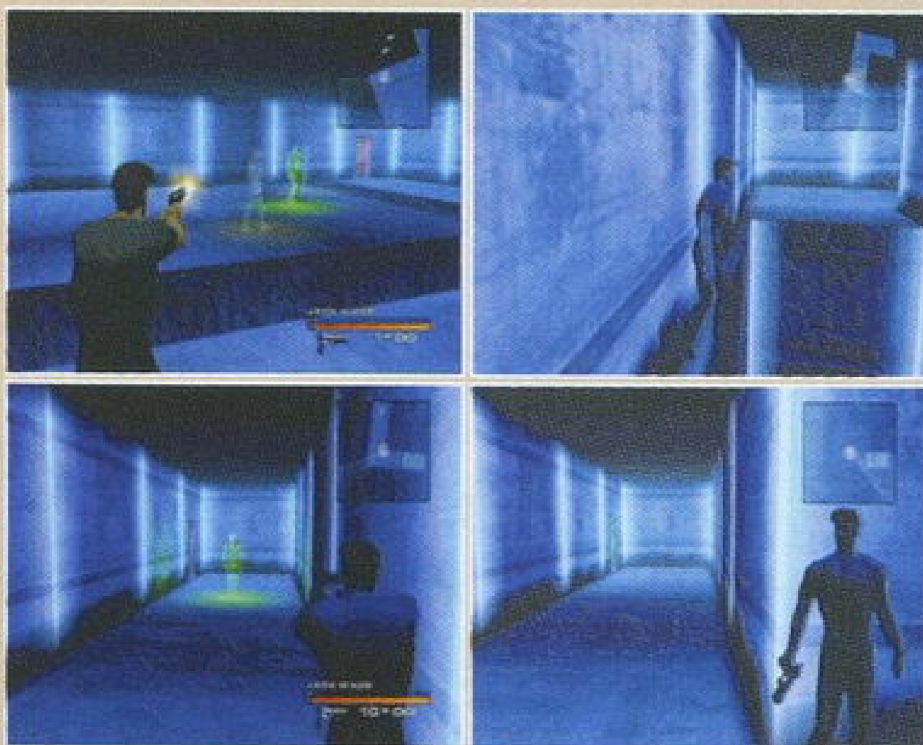
DC	AMUZE	AVG	1人
	2001年11月7日发售		24格
GD-ROM ×2	—		



DC上的神秘大作《猎头者》终于发售了，DC玩家终于得见其真面目。游戏以任务制的方式进行，并且融入了很多知名游戏（例如:《MGS》、《BIOHAZARD》）的特点。现在你就成了一位拿人钱财于人消灾的猎头者，有一帮暴徒正等着你去收拾。

基本操作	
ANALOG	角色方向移动
十字键	武器选择
A	调查＼开门＼＋R＝武器使用
B	滚翻
X	变换射击目标＼视点切换
Y	紧贴墙壁
L	下蹲
R	准备使用武器

训练任务



游戏一开始会出现TRAINING MISSION，玩家可以选择PLAY（游戏），也可以选择SKIP（跳过）。建议选择PLAY，这样可以熟悉游戏的基本操作。

整个训练任务都比较简单，惟一值得注意的就是利用X键进行射击目标切换，这个操作在实际游戏中也比较实用。靠近墙壁按Y键配合ANALOG，主角JACK WADE可以贴墙移动。利用B键，主角可做出翻滚动作，用这一招不但可躲避敌人的视线，还可躲避敌人的子弹，在枪林弹雨的情况下还是很有用的。最后经过激战，通过一条长长的隧道来到其尽头打开一扇小门，JACK就算完成这次特训任务。

STERN MANSION



任务结束后，JACK来到了STERN MANSION。一开始主角必须调查屋内所有的物品，从中也可以了解很多游戏的故事背景和人物。其实并不用刻意去寻找，只要靠近可调查的物品，在游戏画面中都会给出红色标记进行提示。在训练房的长凳上，JACK可捡到一瓶ADRENALINE（肾上腺素），如果使用JACK可在一段时间内受到敌人攻击而不消耗体力，但是会消耗蓝色血格并且有一定时间的限制。调查完屋内可调查的物品，女主人ANGELA会自动交给JACK一把STERN MANSION KEYCARD。通过走廊的右侧小门，JACK就这样踏上了征程！

游戏中按下START可进行菜单操作，具体如下。

MAP	显示角色所处的位置，X键放大地图显示，A键缩小地图显示。
CASIO VM	分别可以翻阅主角曾经阅读过的资料，任务提示，随时记录进度和各种功能设定。
ITEM	调查和使用物品以及武器。
STAT	调查主角当前状态。

头一次出门



一出门，JACK就骑上了一辆摩托车，主角就是依靠它在城市穿梭行进。出门向右行驶，通过检查关卡JACK可来到NORTH DISTRICT。现在还没有任何目的地，根据任务提示，JACK必须先取得SKILL POINT 250，玩家只要驾驶摩托车时速超过160公里，屏幕左下方的SKILL POINT数值就会不断增加。到达250点后，地图上会出现一个名为L.E.I.L.A office 的亮点，这就是JACK最开始的目的地。游戏中的摩托驾驶制作相当有专业水平，如何提高车技就要靠玩家自己去练习了。R键有一定力度控制，刚开始启动摩托时不要一下将油门按死了，这样是避免车头突然被提起而不容易控制方向。地图右侧有一处修理厂跑道，驾驶技术实在不怎样的玩家可以到那里去混点数^_^。

摩托驾驶操作



ANALOG	方向移动
R	油门
L	刹车
X	视点切换
B	倒车

L.E.I.L.A office　第一次VR MISSION

驱车来到L.E.I.L.A office ，进入区域内按A键下车，原来这里是取得HEADHUNTER执照的地方。但是现在只能取得C级的执照。

MISSION 1 32秒内驾驶摩托通过所有的红色check point。

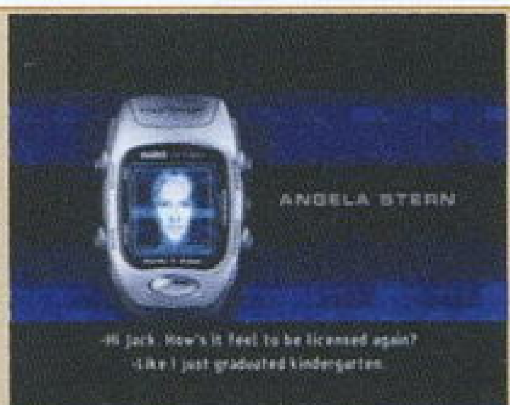
MISSION 2 不被任何敌人发现的情况下到达指定地点。

MISSION 3 干掉全部4个虚拟人。

MISSION 4 不择手段，到达指定地点即可。



完成规定的基本任务后，JACK 可取得C级的HEADHUNTER license，在C级的保险柜中可取得武器装备。奇怪的是即使你以全部NEW RECORD完成VR MISSION，始终都拿不到那把SCORPION NEUROSTUNNER另外的一半的部件。还是先出发吧。



任务开始 Wolfpack Gas Station

现在JACK的任务才正式开始，地图上会出现wolfpack headquartere和wolfpack gas station两处地点，SKILL POINT的点数也提升到了500，虽然还不清楚具体有什么用，先取得再说。完成后，来到wolfpack headquartere，在油桶上可捡到一枚手雷，其他什么门都无法打开，看来只有去gas station了。骑上摩托来到gas station。

A. 干掉这里的敌人后，在一旁的木箱上可捡到Car Battery（汽车电池）。

B. 进入加油站内的商店，从尽头右侧的小门进入。在商店外的木箱上可取得一瓶Adrenaline，商店内的长凳上取得一枚手雷。

C. 打到屋内的敌人，取得一个急救包后，按动汽车升降机的开关。

D. 原来升降机的电线已经烧断，JACK在屋内墙上装上Car Battery，就可以移开汽车发动机。

E. 取得原来发动机下的一枚硬币Carwash Token。

F. 离开商店，来到屋外的过道中，JACK可以找到一个白色的仪器。

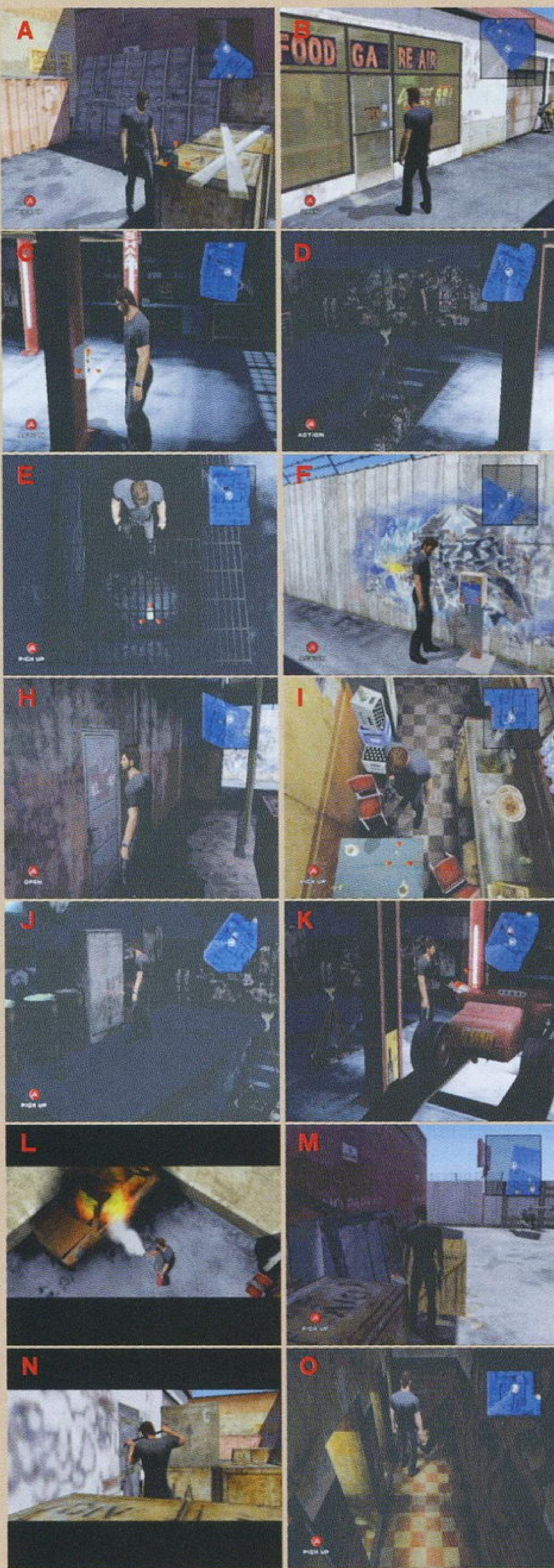
G. 在仪器旁使用硬币Carwash Token，后方仓库的铁门会自动升起。

H. 在仓库尽头可取得一枚手雷，仓库墙上还有一扇小门可以进去。

I. 墙上有断路的电源板，在木桌子上还可以取得Locker key。

J. 回到设置汽车升降机的房间，移开发动机就可以Locker key打开铁柜取得电线Electaic Cord。

K. 将电线安装好，升降机缓缓降下，从中就可以取得一瓶灭火器。这一系列谜题突然给人一种生涩无聊的感觉。



L. 利用灭火器熄灭屋外一辆正在燃烧的轿车，可取得一个铁杠。

M. 在屋外还可以取得两枚手雷。

N. 来到一处被木头封锁的铁门前，可用铁杠破门而入。

O. 进去后可在一具尸体旁边捡到一块Amgo Keycard。

现在就向wolfpack headquartere进发。

Wolfpack Headquartere

A. 来到电子门前调查后，游戏中会自动使用Amgo Keycard，这里是敌人的一个巢穴。

B. 进去后干掉两个敌人，现在游戏中敌人攻击力普遍都比较高，马虎不得。引爆仓库内的油桶，可以快速地消灭他们并在黑漆漆的房间内取得一枚地雷。

C. 在前方的椅子上可取得急救包、钥匙Padlock key和一部步话机。台阶上还可以得到一瓶肾上腺素。

D. 电梯没有电源，来到屋外利用Padlock key可以打开电源开关。

E. 来到二楼，除了可以捡到一个急救包之外还可发现一个冲压机器，再到三楼看看吧。

F. 寻遍这一层楼，暂时只有两个房间可以进入，可以取得一枚地雷，一份文档和一支注射器，但暂时还不清楚这个注射器到底有什么用。

J. 不一会儿，游戏会自动发生一段剧情，一名暴徒破门冲了出来，收拾他后就可由小门进入。

H. 搜索一番，推开木箱JACK可在墙上看见恶党的党旗上面写着“Wolfpack Rules Since 1993”，记住“1993”这个号码。

I. 在另外一个房间，地上可取得一枚地雷，另外推动木箱站上去可取得一把Locker Key。

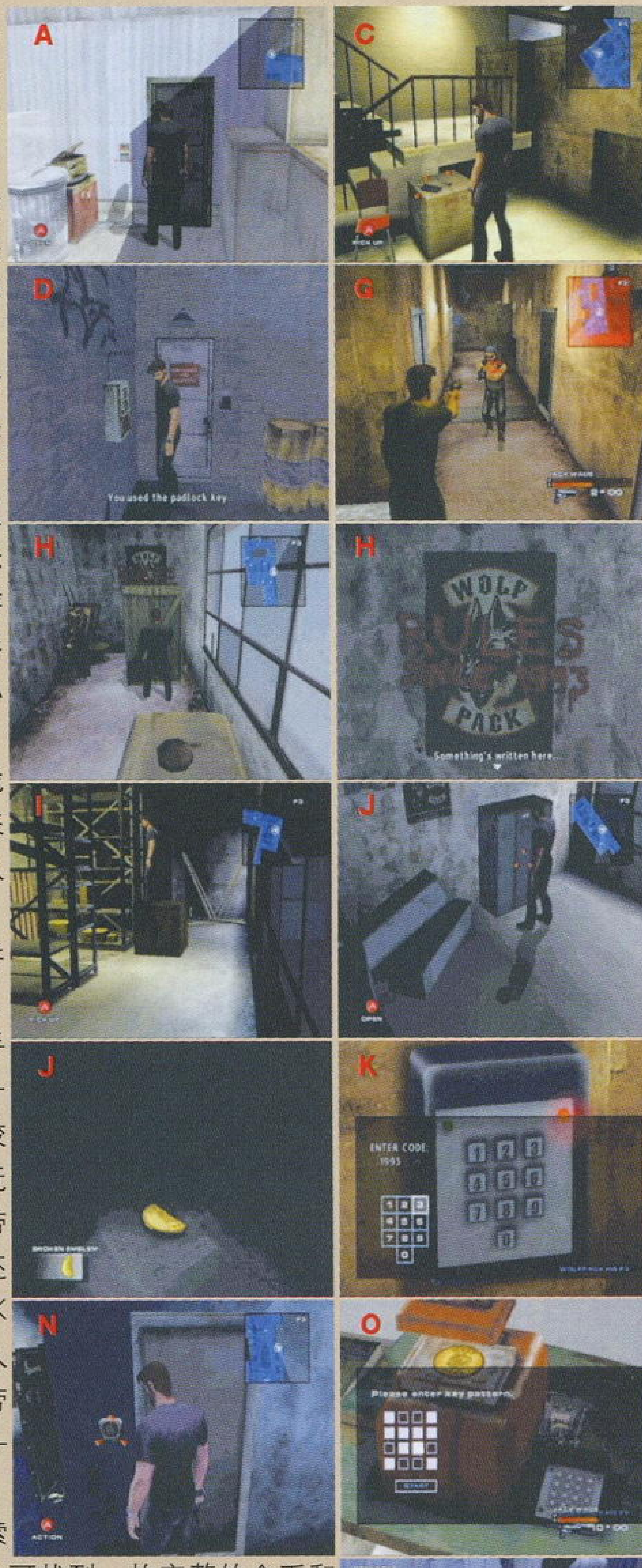
J. 有了Locker Key就可以打开另外一个房间内的储物柜。咦！半枚金币？有蹊跷。

K. 刚一出门，又会发生一段剧情，恶党头目Greywolf突然发来了一条短信息，玩家可以选择接收或者拒绝，无论怎么选择都不会对游戏整个流程产生什么影响，只是会有一点小小的分歧。

L. 现在就去找Greywolf算总帐了，来到原来的密码门前输入“1993”，ok！

M. Greywolf这次并不想和JACK单打独斗，叫来他的第一杀手BRUCE。这家伙还有一点实力，抗打能力比较强。这里要提醒各位玩家，不要吝啬身上携带的肾上腺素，这东西还是很管用的。如果JACK不幸身亡又得从本层入口开始游戏，实在是劳民伤财，所以要确保一次就干掉他。

N. 战斗结束，搜索整个房间，在储物柜中可找到一枚完整的金币和一份文档。这里有两扇电子门，其中有一扇调查后JACK发现上面有一个硬币大的凹槽。看来这个电子门一定和硬币有关。



O. 乘坐电梯来二楼的小型冲压机前，这看来这是一部硬币制造机器。调查先前捡到的那半枚

硬币，你会发现硬币背面有特殊的小孔，而那枚完整的硬币是没有的。将完成的硬币放入冲压机中，游戏会提示你输入冲压图案，相信大家一定都想出来了。实在还不清楚请看图片。

P. 回到原来的电子门前使用硬币就可以打开它。

Q. 现在外面已经是暴雨倾盆，整个画面看上去如同油画一般。Greywolf手中端着一把威力巨大的电磁枪正等着JACK。游戏的操作实在不敢恭维，没想到Greywolf也有同样的毛病，利用这个BUG可以轻松地干掉Greywolf。玩家只要看着小地图，然后紧紧跟着Greywolf在他身后射击，Greywolf往往是找不着北似的一顿乱射根本就伤不到JACK一根毫毛，但是还是要当心他的回马枪哦。

R. 进入F4另外一个房间补充一下装备就可以离开这里了。

L.E.I.L.A office 第二次VR MISSION

驾车来到L.E.I.L.A office，这次是为了取得B级执照。

MISSION 1 1分32秒内驾驶摩托通过所有的红色check point。

MISSION 2 不被任何敌人发现的情况下到达指定地点。

MISSION 3 干掉全部6个虚拟人。

MISSION 4 不择手段，到达指定地点即可。

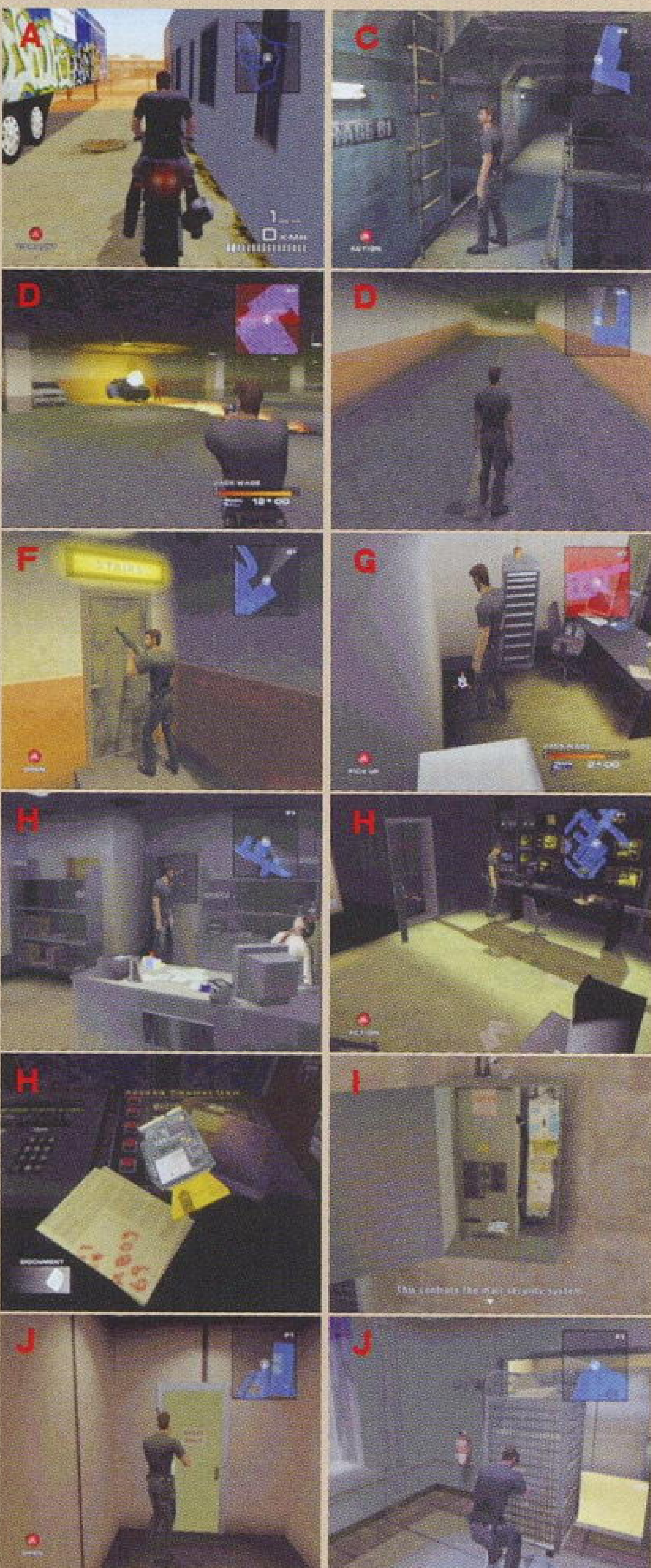
MISSION 4中只要拖动木箱后射击油桶就可以干掉第一个敌人。取得B级执照后，JACK又可以取得新的武器，并且携带装备数量也比以前多了。

Fortune Hill

驱车前往Fortune Hill之前，JACK还要回到Stern Mansion。原来Angela在购物商场被恐怖分子抓走了，JACK立刻前往SOUTH DISTRICT。现在Skill Point的点数上升到了800，而且取得的难度也明显得增加，这就真的开始考验玩家的技术了，搞不好会前功尽弃，血本无归。

A. 来到地图上的亮点，进入下水道。

B. 下水道内隐藏着电力系统，这里有敌人看守。现在JACK装备的手枪已经由原来的10发变成了16发。搜索一番之后，除了发现有少量弹药之外，一无所获。



C. 由楼梯爬到地下停车场。

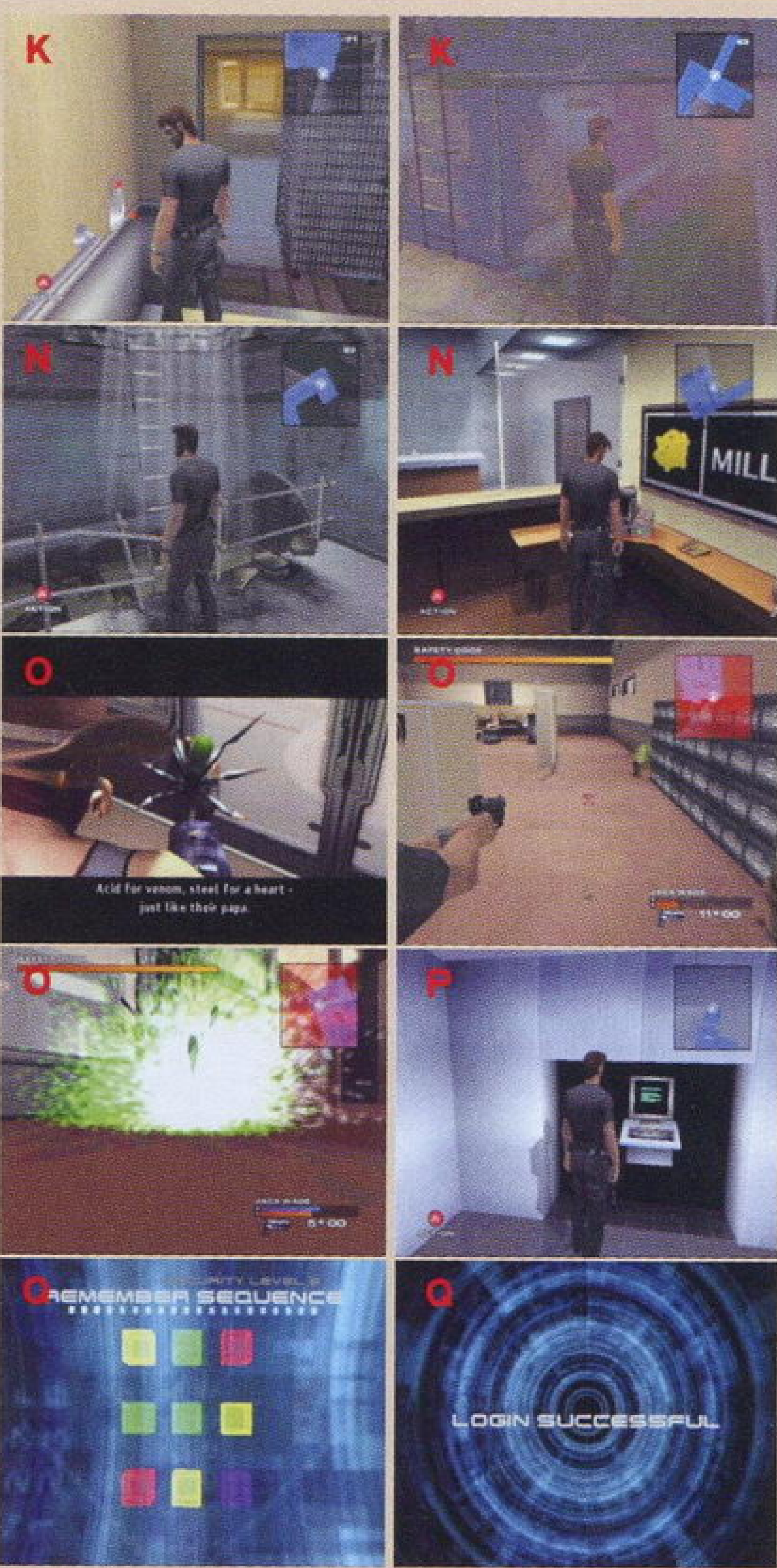
D. 现在敌人大都装备了Shotgun，攻击力比以前强上许多，所以现在的战斗要倍加小心。战斗结束后由地图下方的通道来到停车场另外一个区域。

F. 在一根柱子旁边可捡到一个弹夹，由一扇小铁门进入购物商场内，再进入Basement。

G. 这里已经被恐怖分子安放了炸弹，但是JACK暂时没有办法将它们拆除。在这里查看一番，除了一些装备之外并没有什么特别重要的道具。推开房间一角的木箱，JACK可以打通由Basement通往下水道的道路。

H. 上一层楼来到F1，这里一片狼藉。查看一番后除了装备外还可以由一间房间的通风口进去，紧接着就是一段新剧情，又有恐怖分子出现，干掉他后JACK在新打开的房间，在控制台上取得一块Security Control Card。

I. 回下水道，使用Security Control Card，这样整个商场的安全系统就都被打开了。



J. 从下水道的楼梯爬回Basement，然后出门返回到F1。来到控制台打开所有的安全门。离开这里，附近有一扇电子门上面写着"STAFF ONLY"的字样，现在可以打开了。

K. 终于到了商店的中心，在一楼的音像店的收银台后面可取得一个急救包。在二楼同样可以取得一个急救包还有手枪子弹。回到一楼，JACK可以找到一部电梯，但是电梯门却被货物车卡住了。只要将货物车拉出了，这个电梯就可以使用了，好不容易才找到了一部可以使用的电梯，真是难得啊！

L. 乘坐电梯去二楼，这里的人也都死光了。来到地图闪亮处，JACK终于找到了Angela，但是她被困在了电梯内，JACK刚要启动电源就发生了大爆炸，灰尘将这里笼罩了，能见度急剧下降。

M. 楼梯已经被炸断了，电梯也不能使用了，幸好有一扇大门可以通向商场。ACN在这里释放了大量的烟雾，JACK最好躲着他们走。一路快跑一直来到下水道。

N. 原来下水道的铁栅栏已经被破坏了，JACK就从这里走了。来到隧道尽头有一个楼梯可以爬上去。

O. JACK进入了银行，干掉这里的恐怖分子后打开电脑控制的保险门，马上就要和Esteban Ramirez对决了。这家伙是个变态佬，他不会和你正面交锋，他会放出很多自制的电子蜘蛛来攻击JACK，而自己却躲在厚厚的安全门后面看好戏。JACK身上携带的任何武器对他都毫无作用。惟一的办法就是当小蜘蛛冲过来的时候，向它们射击但是不要将其射爆炸，然后快速来到蜘蛛面前按下A键，这样JACK就可以在有限的时间内控制蜘蛛的行动。ANALOG控制方向，A键可使蜘蛛跳跃，用它撞击安全门就可以达到攻击Esteban Ramirez的目的，重复多次即可击败Esteban Ramirez。

P. 这个家伙真是顽固，无论你怎样殴打他，侮辱他，Esteban Ramirez就是不肯说出进入电脑主机控制室的方法。还记得之前在Wolfpack Headquartere取得的那支注射器吗，这时候就派上了用场，只要使用它就可以令顽固的Esteban Ramirez开口说话了。

Q. 进入电脑主机室，JACK要想进入管理系统必须进行3个记忆力的测试，每种颜色的方块分别对应DC手柄的A、B、X、Y四个按键，由于每次测试给出的色块密码是不同的，所以这里完全依靠玩家自己的记忆力去完成这个测试。

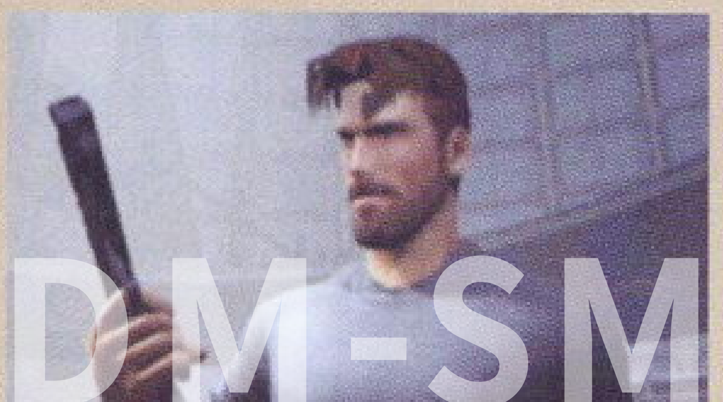
L.E.I.L.A office 第三次VR MISSION

驱车来到NORTH DISTRICT，取得Skill POINT 800点后就可以去L.E.I.L.A office考执照了。

MISSION 1 1分50秒内驾驶摩托通过所有的红色check point。

MISSION 2 2分钟内暗杀4个虚拟人。

靠近敌人背后，R＋A就是暗杀，要注意暗杀时的角度，一定要处于敌人背后。



MISSION 3 干掉全部全部虚拟人。

MISSION 4 不择手段，到达指定地点即可。

得到A级执照并取得武器后就可以出发了。

未完待续

文：LIKY



マリオカートアドバンス
马里奥赛车 ADV



GBA	NINTENDO	RAC	1～4人
	2001年7月21日发售		电池记忆
卡带	对应 MOBEL ADAPTER GB、1卡4人联机		

从SFC到N64再到GBA，《马里奥赛车》似乎也慢慢成为任天堂的一个招牌系列，每一作所取得的口碑以及销量都是相当不俗的。在GBA上发售的《马里奥赛车ADV》目前在日本的销量已超过60万套，是目前在GBA上卖得最好的一款游戏。相信大家如果接触过这款游戏，也一定会被它所吸引。精美的画面，良好的手感，搞笑的风格，以及充满挑战和刺激的竞赛方式一定会让你对它爱不释手的。提醒大家一点，绝对不要小看这个看似简单的游戏，它里面所隐藏的秘密以及技巧绝对超乎你的想象。

丰富多彩的道具

游戏最大的特点就是能在比赛中利用各种道具来陷害对手或者加强自己的能力，从而使自己处于有利地位。许多情况下，即使处于相当不利的局面，使用道具后常常能起到一发逆转的效果哦！

五角星：一定时间内处于无敌状态，速度增加，撞击对手可使他们陷入混乱。

蘑菇：一定时间内速度暴增。

闪电：用雷电打击多个对手，并使他们一定时间内变小，速度降低。

幽灵：夺取对手的道具，并使对手速度变慢，而自己一定时间内半透明，不惧怕任何攻击。

香蕉皮：在赛道上放置香蕉皮，踏上者会陷入混乱而停下来，小心自己不要踏上。

红龟壳：打击自己前方的1名对手，发射出去后具有跟踪效果。

红龟壳（3）：使用后3个龟壳会在自己周围形成保护，并有3回发射打击对手的机会，具有追踪效果。

绿龟壳：同红龟壳一样能够打击对手，但是是直线发射。

绿龟壳（3）：使用后3个龟壳会在自己周围形成保护，并有3回发射打击对手的机会，直线发射，也能击开赛道上的香蕉皮。

带刺龟壳：最厉害的龟壳，发射出去后自动追踪第1名，对途中的其他人也具有贯通的打击效果。

人气角色齐聚一堂

游戏共有8名角色可供选择，每个角色都有"加速"和"重量"两个数值，加速值越大，则赛车的速度就越快；重量越大，则在相互碰撞的过程中就不容易落败。根据这8个角色的特性，基本上可以将他们分为3组。

轻量级



耀西　碧奇公主　香菇小子

特点：1. 加速性能优秀，速度快，转向性能好。2. 进入草地等地形时速度也不会减太多。

中量级



马里奥　路易

特点：介于轻量级和重量级之间，性能平均。

重量级



大金刚　瓦里奥　库巴

特点：1. 加速性能差，最高时速低，转向性能差。2. 与重量轻的赛车接触很容易将他们弹飞。3. 进入草地等地形时速度降低非常大。

虽然各个人物都只有2个性能指标，但是大家很快就会发现，即使能力相同的两个角色真正使用起来的时候还会有很大差别，其实角色是具有许多隐藏性能指标的，而他们这些隐藏指标都存在着较大区别，具体如下面所示。（满分是5）

人物	转向	抓地	重量	地形适应	刹车
马里奥	3	3	3	3	3
路易	5	5	3	3	4
碧奇	4	2	1	4	3
香菇小子	3	3	1	4	4
耀西	5	3	2	5	5
大金刚	2	4	4	2	2
瓦里奥	1	1	4	2	2
库巴	1	2	5	1	1

游戏模式

单人游戏有3种游戏模式。

1. 马里奥GP模式（マリオGP）：为取得各项杯赛的冠军而努力，8个角色一起竞速。分为50cc、100cc、150cc3个类别，不同类别因为赛车马力不同，所以速度也不同。

2. 时间挑战模式（タイムトライアル）：选择一条赛道跑完3圈，挑战最短时间。赛道中没有金币、道具，但开始持有3个加速蘑菇。

3. 自由模式（フリーラン）：自由选择任何一条赛道，和其他7个角色一起竞速，可以算是练习赛。

多人游戏模式

1. 一卡多人模式：利用一盘卡最多可以支持4人一起对战，选择一条赛道4人竞速3圈来争夺第一名，但是只有4条赛道可以选择。

2. 多卡多人模式：多卡多人模式下不仅可以选择全部赛道来竞速，还可以选择4人对战模式。在一块大场地上，大家头上都挂着3个气球，对战的目的就是利用各种道具打击对手，使对手的3个气球消失，是个相当热闹的模式。

不可不知的技巧

1.ROCKET START

所谓ROCKET START，简单来说就是加速起动，具体方法就是在比赛开始时，当指示灯亮起第2盏后，再约等半秒钟立刻按住A键加速，就能以加速状态起动。重要技巧，一定要掌握。

2.倒车

按住B键和十字键的"下"就能进行倒车，虽

然这个技巧在赛道模式中用的不多,但在联机对战时能够发挥巨大作用。

3.快速转向



按住AB键后,再按十字键的"左"或"右"转向,就能以很大幅度改变方向,这一技巧在走反方向时或被障碍物挡住时非常有用。

4.龟壳后方发射

一般来说按L键后龟壳都是向前方发射的,但是如果按住十字键的"下"再发射龟壳就能将龟壳发射到后方。(注意只能是绿龟壳)

5.香蕉皮前方投射

按住十字键的"上"再使用香蕉皮就能将它投掷到前方,不过要看准对手再扔哦!

6.弯道加速

如果按住R键进行弯道侧滑,侧滑过后是能够进行短暂加速的。具体方法如下:过弯时按住R键



不放,如果侧滑时间超过1秒,此后进入直道时赛车会进行一小段冲刺。这个技巧大家要多尝试才能熟练掌握。

7.再起动加速



在某些赛道中会因失误掉入赛道外,返回赛道后掌握好时机提前按A键加速就能进行冲刺起动。

探索金币的秘密



赛道中有许多金币,到底这些金币的获得对自己有什么影响呢?经过研究发现,金币对赛车的速度和重量都会有影响。基本上,收集的金币越多,速度越快,重量也会增加。重量的增加有时候是相当有用的,比如像香菇小子这种重量超轻的角色,开始谁都撞不过,但是当他收集了20枚金币后,除了库巴这个最重的家伙撞不过外,跟其他人撞都不会吃亏。



需要注意,掉入水中或者掉下赛道等情况都会损失2枚金币,而与别人发生碰撞时,也会损失1枚金币。当自己的金币减为0时(此时会响起警报声),随便被别人碰一下就会陷入混乱状态,所以比赛中最好尽可能多地收集金币。

马里奥GP等级评价

马里奥GP模式下的各项杯赛的评价共有8级,从高到低分别是★★★、★★、★、A、B、C、D、E,要想取得高评价可不是一件简单的事情,可以说相当困难,请看下面影响评价的因素。

提高评价的因素

- 获得金币
- 启动时成功使用ROCKET START
- 成功使用过弯道加速
- 持有道具的情况下再次接到道具
- 受到对手的闪电攻击

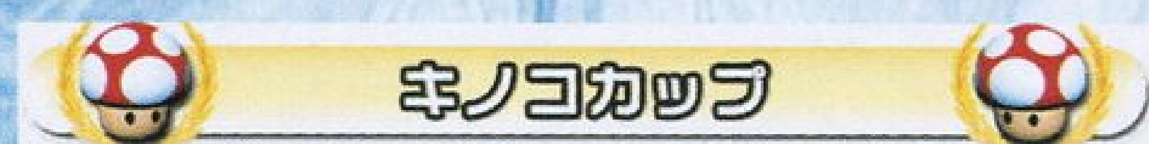
降低评价的因素

- 使用刹车
- 脱离赛道
- 使用了红龟壳、五角星、闪电等道具
- 撞到障碍物
- 坐在云上面的"ジュケム"出现(掉入水中、逆走等)
- 陷入混乱
- RETRY——"リトライ"

※补充一点,根据人物不同,评价还存在有补正值。例如重量级角色因为本身能力有缺陷,获得的评价补正值就高;反之轻量级角色评价补正值低。

丰富多彩的赛道

马里奥GB的模式中最初有4项杯赛,每项杯赛都是4条赛道,当在这4项杯赛中全部取得第1名,那么隐藏的第5项杯赛——SPECIAL CUP就会出现。而在这个SPECIAL CUP中再取得第1名,然后在每项杯赛中收集到100枚金币,还能使SFC版的20条赛道出现,所以游戏中的赛道共有40条之多。



1.蘑菇杯

①.ピーチサーキット 难易度★★

为初学者设计的赛道,基本上没有什么障碍,弯道也不难过,注意进入草地速度会下降。

A.注意不要走反了方向,走反之后"ジュケム"会出来提示。

B.有时候可以考虑从草地上通过,可以节省时间。



②.ヘイホービーチ 难易度★

海边的赛道,进入水中速度降低,严重一点还会掉进海里,然后被人用钓竿钓起来,呵呵。

A..海边的遮阳伞,碰到了会张开。

B.还有从海盗船上射来的炮弹,不要被击中了哦!



③.リバーサイドパーク 难易度★★★

场景在公园中,首次出现了跳跃板,赛道的弯道也开始变多,注意不要掉进河里。

A.不好了,掉到河里了,被人像鱼一样钓起来。

B.小心,前方是跳跃板,笔直跳过去。



④.クッパキャッスル1 难易度★★

库巴的城堡果然不是好地方,充满岩浆,地上喷出火球,天上还会砸下大石头。

A.被石头砸到可不是好玩的,看!被压扁了,惨啊!。

B.地上喷出巨大的火球,不要靠近啊!



フラワーカップ

2.玫瑰花杯

①.マリオサーキット 难易度★

直线较长,有两个弯道较急,可以灵活利用弯道加速技巧。

A.临近终点的地方有分支,右边的路线有加速板。

B.前方的弯道很急,做好准备。



②.テレサレイク 难易度★★★

整个赛道悬在空中,一不小心就会掉出赛道之外,浪费大量时间,千万要小心。

A.幽灵举着蜡烛在空中漂,可不要被它缠住了。

B.利用跳跃板跳过大断层,不要掉下去了。

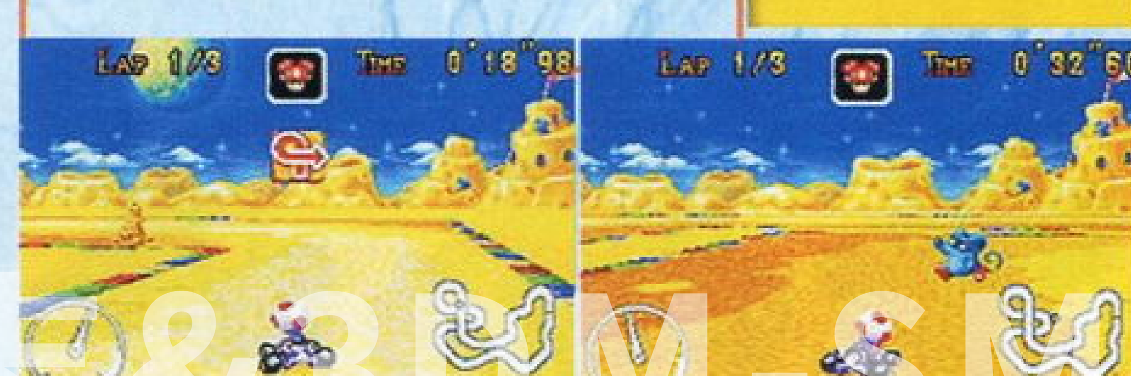


③.チーズランド 难易度★★

赛道在沙漠中,而且赛道交错有点复杂,不要迷路了。

A.随时注意上方出现的赛道提示,前方路段有些复杂哦!

B.沙漠中还有老鼠穿行,不要撞到这些讨厌的家伙们。



④.クッパキャッスル2 难易度★★★



又在库巴的城堡里面，路段比先前的那个复杂一些。

A.赛道中的岩浆池变大了，一不小心就掉进去了。

B.进入最后一圈时，"ジュゲム"会出来提示。

サンダーカップ

3.闪电杯

①.ルイージサーキット 难易度★★★



这个赛道不仅弯道多，而且还有许多水洼，冲上去可是要吃亏的。

A.天空中下着大雨，难怪地上又那么多水洼。

B.遇到水洼千万要躲开，要不赛车会打滑。

②.スカイガーデン 难易度★★



天空中的赛道，有时候要经常用刹车才行。

A.前面是绿藤编成的桥，有点窄。

B.被"ジュゲム"钓上来后赶快使用再起动加速。

③.プクプクアイランド 难易度★★★



赛道中经常会出现加速板和道具的分支，选择哪一条路根据情况来定吧。

A.快看，海里经常有鱼跳出来。

B.靠近海鸥会惊得它飞起来。

④.サンセットこうや 难易度★★★★



赛道中经常有沼泽让速度下降，还有奇怪的障碍物。

A.撞到奇怪的雕像了，倒霉。

B.撞到帐篷更惨，拖在车子后面速度大减。

スターカップ

4.星星杯

①.スノーランド 难易度★★★★



冰天雪地的赛道，赛车容易打滑，而且赛道中还有大水洼。

A.瓦利奥在冰面上行驶速度并不会减少太多哦！

B.赛道中的障碍物是慢吞吞的企鹅。

②.リボンロード 难易度★★★



有许多加速板的赛道，尽可能多地利用这些加速板吧！

A.看到旁边的礼品箱了吗？假的啊。

B.瓦利奥的大跳跃，是能够抄近路的哦！

③.ヨッシーさばく 难易度★★★★★



难度很大的赛道，弯道急，一不小心还会被流沙中的敌人吞下。

A.看到远方的耀西的雕像没有，搞笑吧！

B.完了，冲进流沙，要被怪物吞下了。

④.クッパキャッスル3 难易度★★★★



库巴的城堡之赛道3，比起前两个更难了，过弯的时候很容易掉入岩浆中。

A.在赛道边上很危险的，最好保持在赛道中央。

B.在终点附近可以看到一只乌鸦飞过。

以上只是介绍了《马里奥赛车》最基本的东西，其实《马里奥赛车》最大的精髓并不在于怎样老老实实地跑完赛道，而是在于怎样去利用一切可能的方法去抄近路，即SHORT CUT。赛道中那些跳跃板、加速板，湖中的小岛等等绝不是随随便便设置在那里的，都是蕴含着巨大的玄机的，有时候利用它们成功SHORT CUT后能



节省7、8秒的时间。另外还有一些隐藏的近路，加速蘑菇的使用时机等都是可以让玩家去好好研究的，所以我先前就说，决不要小看这个看似简单的游戏，它里面所隐藏的秘密和技巧绝对超乎你的想象。下面就给大家先举几个简单的列子

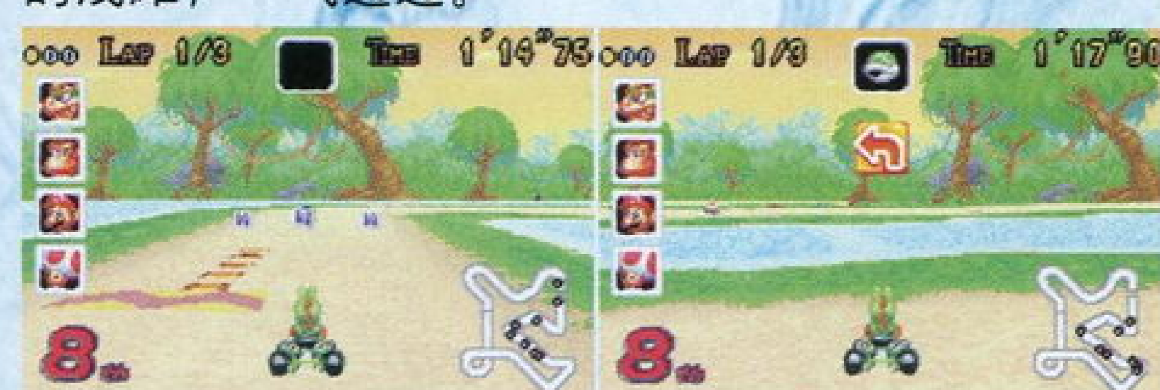


1.蘑菇杯的第2条赛道中，大家稍微注意一下应该能够发现在如图位置有一个小岛，如果从岛上通过不仅能收集到大量的金币，而且还能节省许多时间。因为这一段是浅滩，所以不必担心会掉入海中，但是速度会有所降低，多用跳跃比较好。



以这棵树作为标记，前方就是小岛。

岛上还有只大甲蟹，不要撞上了。



2.蘑菇杯第3条赛道，注意如图位置，这段河里面是有一段浅滩的，从这里通过是能够节省许多时间。要想成功通过这里最好要早做准备，左下图的那个加速板就不要踩，要靠近赛道右边行驶，然后对准前方的浅滩，一气通过。



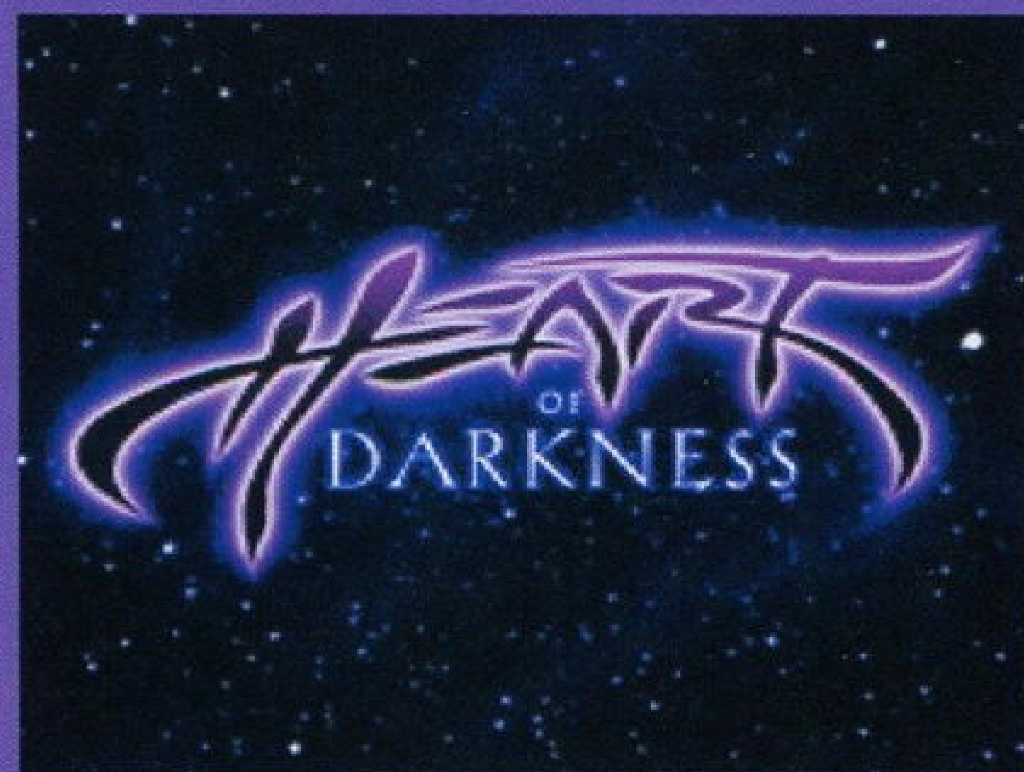
3.玫瑰花杯的第2条赛道，如下图所示的地方是有一段隐藏通道的。因为这段通道时隐时显，如果不注意很难发现，所以大家最好记住这个位置，只要对准了方向，即使看不见它也可以顺利通过。

4.闪电杯的第1条赛道，如图位置的挡板是有一道缺口的，可以直接从这里穿过而不用绕一个大弯，这里也是一个很不容易发现的地方。



文：SOUL

暗黑之心



这是当年蛮受重视的作品，也是一款难产的游戏，为了产下这部游戏，制作者整整怀了5年的“胎”。这是一款较为独特的作品，相信不少接触过它的玩友都会觉得这是一款很好玩的游戏，首先它那和场景完美结合的华丽CG就值得一赞，其次游戏极具挑战性的谜题和高难度让人印象深刻。但是，过高，甚至可以说是高得有些变态的难度让玩家寸步难行，很多玩家都被卡在各种难度过高的谜题中。这篇攻略就是希望让大家能够顺利地通过这些过高的谜题，尽情领略《暗黑之心》的经典之处。

PS	INTERPLAY/AMAZING STUDIOS	ACT	1人
	1998年7月31日发售		1格
CD-ROM ×2	—		

◆总长超过30分钟的高质量动画。

◆游戏画面如画一般美丽。

◆虽然是2D游戏，但自始至终，所有角色的影子都会实时地映在背景上！

◆光是主角一人就用总数超过2000帧的动画，主角的各种动作因此极为自然、协调。

◆游戏历程扣人心弦，且充满幽默感。

◆处处可见的游戏画面和动画的完美结合！

◆动画配乐应用了交响乐，游戏中的音效丰富多彩、细致入微。

菜单介绍

ASSIGN PLAYER

在游戏中，每次记录都会覆盖原来的记录。如果有其他同伴也和你一起玩这个游戏，那么他就可以在这时指定一个属于他自己的记录，这样他的记录就不会覆盖你的记录了。

PLAY

选择完PLAYER，载完进度后，就可以从这里进入游戏。另外，如果从游戏中选择“QUIT”退出游戏后，可以进入这个选项重新进入刚才的游戏进度。

OPTIONS

进入男主角自己搭建的树屋（TREEHOUSE），这里可以进行各种配置。

● OPTIONS

可以在这里进行按键、难度及声音的设置。

● LOAD GAME

如果你已经打到了后面几个关卡（LEVEL），那么就可以在这里选择重打以前的关卡。

● CURRENT GAME

直接接续之前的最新进度进行游戏。

● NEW GAME

从最开始进行游戏

● SHOW CINEMATICS

观看自己曾经经历过的动画。

● QUIT

退出该画面

LOAD

载入进度

SAVE

储存

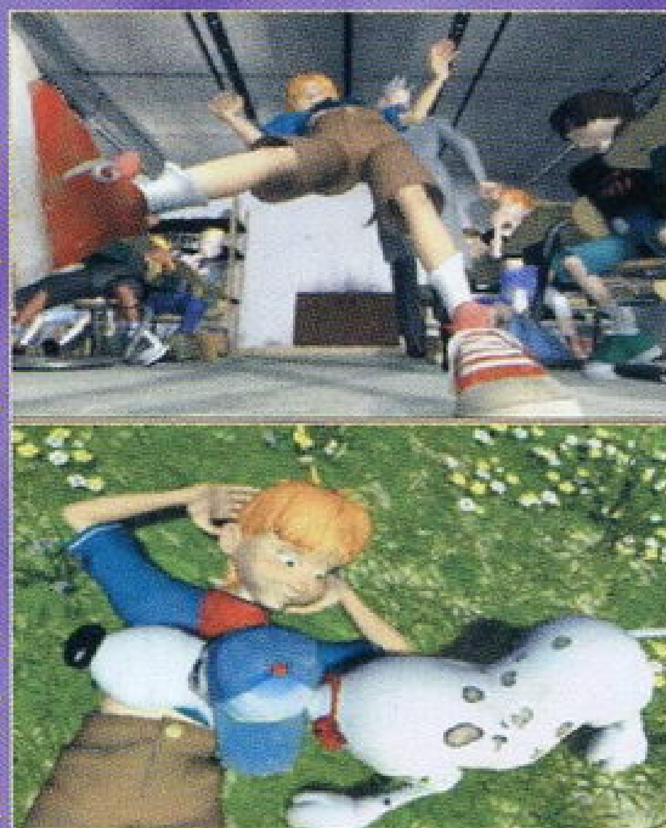


操作

△	有电击枪时为射击（可连射）／有超能力时为大攻击（须有一定时间的蓄力）
○	有电击枪时为射击（可连射）／有超能力时为小攻击（可连射）
□	按住□键再按方向键的左右移动为冲刺
X	菜单中为确认／跳跃／在空中按住X键后可以让ANDY自动抓住可以抓住的东西
START	暂停并呼出记录菜单／跳过动画
爬行	按方向键的斜下

注意：要想二段跳时，可以连续按3～4次跳跃键，这样二段跳的成功率就会达到最高。（你要称连续按3～4次跳跃键就等于连续不停地按键也可以……）

故事开端



在茫茫宇宙中，一个和我们的地球相近的世界里，有一位叫做ANDY的男孩。他的老师讨厌他，不过他的狗——WHISKY却很喜欢他，WHISKY是ANDY最好的玩伴了。ANDY最害怕的是黑暗，但他的老师竟然想把ANDY关进黑暗的小柜子里表示惩罚……不过幸好放学的铃声响了，ANDY立刻一溜烟地跑开，和WHISKY玩去了，正当ANDY惬意地躺在草地上休息时，天空突然出现了日蚀。一股黑暗的力量把WHISKY给抓走了！ANDY虽然害怕黑暗，但是为了救回WHISKY，他毅然向那个神秘的黑暗王国出发……

（片头是一段长达数分钟的精彩动画，不要错过）

攻略流程

以下攻略流程按游戏LOAD GAME项中的SCREEN划分，将每关划分为若干SCREEN，以便于描述。

LEVEL 1 “CANYON OF DEATH”

死亡之洞

SCREEN 1　在飞船上直接按跳跃键下来，这里ANDY的船马上就会炸开，往前走，之后碰到的陷阱就要用到冲刺跳了，按住□往前冲，这里再按X跳起来就是远距离的冲刺跳了。

SCREEN 2　再往前走会看到挂在右上角的大骷髅，它的影子会打到ANDY，所以应该在画面的左边就用电击枪往右上方斜打（注意电击枪是可以按住连射的）。再接下来一个场景，也是一个右上角的大骷髅，按同样方法击溃它。

SCREEN 3　接下来会来到被封锁住的山脚下，走到画面最右边，用电击枪向上垂直射击。就会打出一个洞口，但同时也有很多幽灵出现，这里应该先把这些幽灵打死再往走，如果直接往前走的话，就会在下一个场景遭到幽灵的两面夹击。

SCREEN 4　和大量的幽灵战斗，注意因为幽灵会躲避你的攻击，因此让ANDY趴在地上攻击是最有效的攻击方法。被幽灵抓住时，应该有规律地按方向键的左右来挣脱幽灵，注意按得不要太快。



SCREEN 5　过了山洞中的桥后，就会有3只像山羊一样的幽灵向你冲来，可以直接跳过它们（只能原地起跳）。

SCREEN 6　接下来一个场景中，右上角会有一个大幽灵震动整个地面，它会把它前面的那只趴在地上的幽灵震起来，这时就干掉被震起来的幽灵。之后爬上骷髅梯子就可以继续往前了。



SCREEN 7　ANDY的电击枪会被大型的黑怪兽吃掉，之后ANDY应该赶快往前跑掉。到一条又长又细的桥上时，ANDY会自动慢速通过桥，可以不用理身后的那只幽灵。不过在快走完桥时，应该按住□走，这样ANDY一离开桥就会自动开始跑步。一直往前跑到下一个场景，跟住的幽灵就会被阳光照死。

SCREEN 8　这里ANDY就要开始登山了，跳起来后按住跳跃键就可以抓住岩石。之后跟



着那只壁虎一样的幽灵走就可以了，记住按住跳跃键后就可以让ANDY自动抓住岩石。往上爬到一个有很长的恐龙尾骨时，让ANDY在原地跳几下，这里地板就会被踩塌。

再往上到恐龙骨的头部时，应该马上跳出去，否则就会被夹死。继续往上，要先碰一下那根长的骨头，骨头就会垂下来，之后再推一下垂下来的骨头，就可以把骨头当做桥通过了。

黑暗王国的内部，魔王发现他的手下所抓来的目标——变成了一只狗，原来魔王要抓的是ANDY，而ANDY现在就在黑暗王国之中……

LEVEL 2 "SWAMPLANDS"
沼泽地

SCREEN 1　往前走到第2个场景，在那根垂下来的长藤处跳起来，ANDY就会把藤拉下来，打开前面的路。

SCREEN 2　接下来就要通过一处湖水，这里要让ANDY跳起来抓住摇荡中的树藤，这样ANDY就会随树藤荡到对面，看准机会直接按一下跳跃键就可以让ANDY从树藤跳下。紧接着那个由蛇把守的地方，要耐心等待蛇咬到一个像萤火虫一样的昆虫后，再用冲刺跳跳过去。之后要求连续两次荡树藤前进，记住看准时机直接按跳跃键就可以了。

SCREEN 3　前面还是水，现在要趟水过去，时要及时下蹲在水中以躲过会飞的幽灵。注意不要贪快，在自己预计幽灵会飞下来时，提前躲在水中，等幽灵冲下来一次以后再继续往前走。

SCREEN 4　过了湖以后，就要过这里的山洞区。这里分为上下两层，上一层才是通往终点处的通道，但要想通过上一层，必须先到下一层做好准备工作。先到如左图的高处，从这里起跳，ANDY会抓住垂下来的蛇尾巴，把蛇扯下来；再往前走到最里头，可以看到一只蛇和一个萤火虫的巢，耐心地等到蛇把咬到一个虫子后，再走到巢的下方，跳起来，引出很多的萤火虫后就可以往回走，爬到第2层。



到第2层后，进入山洞中，要先在画面最左边等第1只蛇咬住一只萤火虫后，再往前冲刺跳过陷阱（可以不用理上面的那只蛇）。注意跳过来后要马上停住，否则就会被下一个场景的蛇咬到。接下来是有三只蛇的场景，先抓在树藤上，等中间那只蛇咬到萤火虫后再从树藤落下，之后再直接往前冲刺。接着就来到一个由岩石堵住的滑坡，爬到高处推上面的那块石头。

SCREEN 5　从高处摔下来的ANDY在快掉进水里时被一根树藤挂住了，这时应该马上开始按方向键的左右让树藤和自己摇荡起来，之后ANDY就会抓住左边的那根树枝，安然从大水兽的口里逃生。接下来就要一直往前游。到尽头处攀上树干后，会看到一只AMIGO和一只黑暗怪兽在战斗，往中间一跳就会让阳光射下来消灭掉那只暗黑怪兽。



AMIGO带着ANDY飞走，但中途被更多的暗黑怪兽追击，被攻击到的AMIGO放开了抓住ANDY的手……

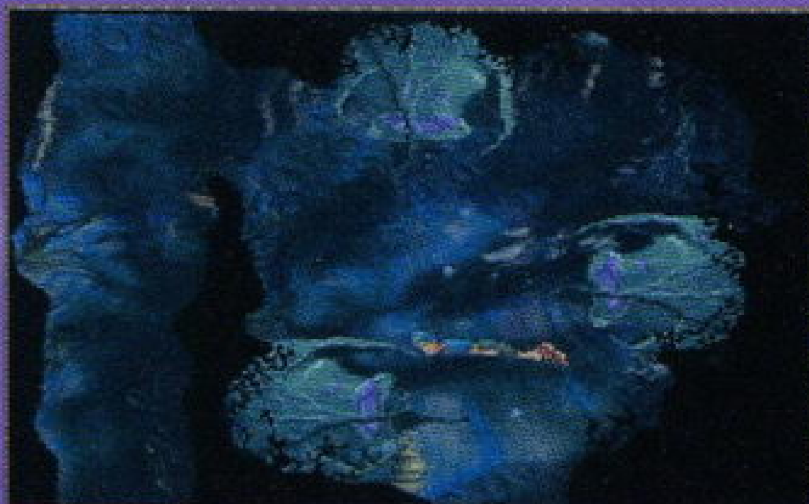
LEVEL 3 "MAGIC LAKE"
魔法湖

SCREEN 1　ANDY落入了一处神奇的魔法湖。垂直往下游，碰触一下萤绿色的物体，这时右边的暗道就会打开。往右游，就可以进入暗道，从暗道往上游就可以上岸了。

SCREEN 2　发现通道被石头堵住了，这时试着按一下△键，你会发现你已经能够使用魔法力（△为大攻击，○为小攻击，两种攻击都可以按住按键后选择攻击的方向），用大攻击就可以击破石头。继续往前会看到一个小树种在地上，用小攻击或者直接用ANDY的脚踢，总之要把小树种弄到墙角，再用大攻击打树种，树种就会马上长成树枝，爬上树枝就可以继续往前了。之后会看到浮在水上的一个树种，先用小攻击把它打到最右边，再用大攻击让它在最右边长成树枝，攀上墙壁，直接跳到那株长起来的树枝上就可以通过这个场景了。

SCREEN 3　再次进入水中，往下方游，注意这里有会将人吸进去的生物。接下来是要通过那些会伸出触角来抓人的生物，因为ANDY从静止到游动有一定的时间，所以在看见触角生物伸出触角时就可以按下方向键了，之后就正好可以在生物缩回触角时ANDY通过。还要注意的是，因为接下来呆在水里的时间较长，因此必须让ANDY先到能呼吸的地方呼吸一会再继续往前游。

SCREEN 4　接连游过几个场景后，就会来到第2处有3个会吸人的生物的场景，首先如左图一样游到最左边，再往左上方斜游就可以通过，之后的分支路线要先走下面一条路，ANDY可以在这里得到再次进行呼吸的机会。接着返回，走上面一条分路，这里按照刚刚所说的通过触角生物的方法通过。注意，最后左上角的两个生物伸出触角的规律是"左、右、左、右"连续4次。



SCREEN 5　接下来是一只蛇和一个吸人生物的场景，不过这个吸人生物在这里是往外吹气的，所以这里按住方向键的右斜下就可以通过。再往前有连续9个触角生物，其实这里只要通过第一个后一直按住方向键的右就可以直接通过这条通道。

SCREEN 6　上岸后就可以到达这个有5条蛇的场景。首先用一次重攻击把上方的第1只蛇打晕，再往下跳，同时按住跳跃键，ANDY就会挂中墙壁的中间，之后调整一下位置，再用大攻击打晕下面的那只蛇，把它打晕后就可以让ANDY直接往下跳，这个场景就算是通过了。再往下有很多吃人的会钻洞的虫，这时应该尽快离开，直接往下走。

SCREEN 7　接下来就要对付一个大谜题了。

先跳下来往左边走，这里有几只黑幽灵，现在不用怕它们了，用魔法攻击可以轻松干掉它们。之后连续用3次大攻击，完成——先让地上的树枝变成树种，再打晕蛇，最后再把树种变成树枝的目的，这样才可以安然往上爬。爬上去后推开石头，再趴着前进以躲避顶上那只蛇的攻击。紧接着干掉3只钻洞虫后，走到画面的最左边往下攀登，进入那条狭窄的水道，游到最右边，把水道出口处的石块推开就可以返回了。

SCREEN 8　再次回到有两个树种的地方，不过要记得先回去把左边的那个树种带过来，这样这里就会有3个树种了。因为之前已经把下面水道的出口打开了，所以这时水中的树种会自动往右边漂。把从左边带过来的树种踢到水中，原来在中间的树种就会被弹到前面并往前漂，这时再把原来最右边的树枝打成树种，再用小攻击，把它打入水中。最后这里就会只剩下中间的一个种子了，把它打成树枝，就可以利用它到达下一个场景。接下来，如果前面几个步骤都完成的话，你就会看到两个树种整整齐齐地放在两个干地上，用大魔法攻击分别把它们变成树枝就可以通过这里了。

SCREEN 9　分别打晕两只蛇就可以往上走。接下来还是依次打晕蛇再往上爬。

SCREEN 10　往上爬到一条较宽阔的长路，这里又有很多黑色的幽灵，应该立即前冲然后马上让前面路中间的树种变成树枝，爬上去后干掉上面的几只幽灵后，就可以不慌不忙地从第2层攻击在第一层的幽灵。之后往前就可以走到一个新的独木桥，不料走到一半ANDY不慎摔了下去……

（接下来是一段长时间的精彩异常的动画）

ANDY被AMIGO救了起来！原来这个王国中还存在着一个AMIGO种族的人。到达AMIGO的村庄后，ANDY用自己的魔法力让这个村里唯一的苹果变成了苹果树，然而就在当晚，黑暗军团入侵了这里，村子被毁灭……

（换碟二）



LEVEL 4 "SPACE ISLAND"
空间之岛

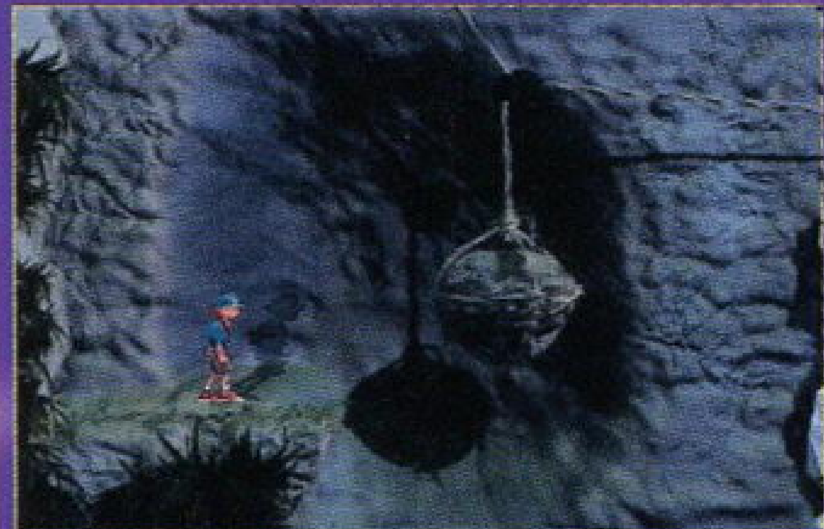
SCREEN 1　在村庄中和黑色会飞的幽灵战斗，到达前面的木桥后，只要能够全部干掉桥对面的普通黑色幽灵就可以不用理空中的其他飞翔幽灵向前直冲。



SCREEN 2　从断桥往下方走，干掉两只钻洞虫就可以继续往前。看到一个用影子攻击的骨头时，用大攻击打掉骨头就可以了。接下来荡树藤，下来后先干掉左边的一只幽灵再干掉右边的一只幽灵。到上面把树枝变成树种，向前踢到最右边，再把它变成树枝就可以往上爬了。

SCREEN 3　接下来就要一直往上爬，途中要先用大攻击打会骚扰人的树干。如果不小心被它们打中，应该立即按住跳跃键，以防往下掉得太深。接下来会有5只钻洞虫，要先把它们干掉再往上。

SCREEN 4　看到一处吊着长绳的机关时，一开始还没有办法到机关的上面去，先从左上方走到顶，再下落到那块大石头的左边，这时只要推动石头的影子就可以推动石头，之后重新返回到原来的机关处，这时就可以上去了。



SCREEN 5　往上爬，会有石块不断落下，一边躲石块一边往上，到顶外干掉那3只制造石块的幽灵后，就可以继续往上，后面会有好多只黑蜘蛛出现，不要理它们，一直往上爬就可以了。



ANDY又不慎从高处摔下，摔下时，他急中生智向下发出魔法攻击，果然有一粒树种被击中变成大树，ANDY因此能够安然落下。

LEVEL 5 "RIVERS OF FIRE"
火焰河

SCREEN 1　从巨型花上面跳下，一边战斗一边前进，不过来到第3个场景时就会两个石柱挡住。观察一下就会发现第2个场景和第3个场景各有1个机关板，先踩上第1个机关板之后前冲，冲刺跳过第2个机关板就可以通过了。



SCREEN 2　接下来就要跳岩浆区了，跳过两个平台之后就要登到最上方，途中要躲两次同样位置的岩浆。到下一个场景就要对付一只蜘蛛，只有消灭这只蜘蛛才能安然通过这里。

SCREEN 3　之后的这个场景共有3只幽灵，第3只幽灵会震动画面，让ANDY从高处落下，这时一定要按住跳跃键，让ANDY再次攀住墙壁。干掉三只幽灵后就可以通过这里了。

SCREEN 4　之后继续往前，有两条分支，先往上面一条路走，在这里消灭掉所有的怪兽，这时再返回从下面一条路前进。往上爬，途中有好几只蜘蛛，另外还会有一些钻洞虫，要先消灭掉这些怪兽才能往上。

SCREEN 5　往前走，可以来到岩浆和钻洞虫混合的地方，先干掉钻洞虫后再前进，然后是蜘蛛和岩浆混合之处，同样是先打死蜘蛛再往前。



SCREEN 6　接着是连续的几个平台，这里要先往下走，但是却要先到上面的中间一个平台把总共4～5只飞翔幽灵全部干掉。从下面的路通过，这里岩浆的喷出规律都是连续3次之后再停一段时间，看好了以后就可以前进了。到里头把种子打出去再用大攻击让它变为树枝，最后返回原路，从上面的路通过，然后就可以借助树枝攀到墙上。注意这里有最后两只飞翔幽灵躲在最上方。



ANDY又和AMIGO族人会合了，失去了家园的AMIGO人只要一落在地上就会变成暗黑幽灵。为了能够真正击败暗黑一族，他们把ANDY送到了一个神秘的建筑上。

LEVEL 6 "CAVERNS OF DOOM"
毁灭之洞窟

SCREEN 1　这里是个很危险的区域，充满了机关。ANDY一出现就要马上让他往下面的缺口跳下去，接下来的第2个场景要往右边的缺口跳下去，下去之后必须立刻用大攻击让左边的树种成树枝，以挡住左边很快就要顶出来的石柱。然后是往右走，推动一下最右边的机关，再往回走，就会发现原来下方的一个石柱缩回去了。

SCREEN 2　这里可以看到一个树种，把它踢到最右边，再把它变成树枝，就可以通过了。再往前落下，消灭掉所有的幽灵后就可以往右走，趴着到最里面把树种顶出来，再踢到那根比较突出的灰色石柱下，这时再用大攻击让变出来的树枝把石柱顶上去。



ANDY终于成功地将魔法球送到了地面上，因此而获得了魔力的AMIGO族人们开始向黑暗幽灵展开反击。

SCREEN 3　接着就是AMIGO族、ANDY与暗黑幽灵的战斗了，消灭掉空中所有的幽灵就可以过关了。



AMIGO族人继续勇敢地和暗黑幽灵作战，而ANDY则向黑暗城堡出发——他必须救出WHISKY!

LEVEL 7 "INTO THE LAIR"
深入巢穴

SCREEN 1　消灭掉几只幽灵后往前走，攀墙绕回第1个场景，之后进入洞口（用大攻击打开洞口）。

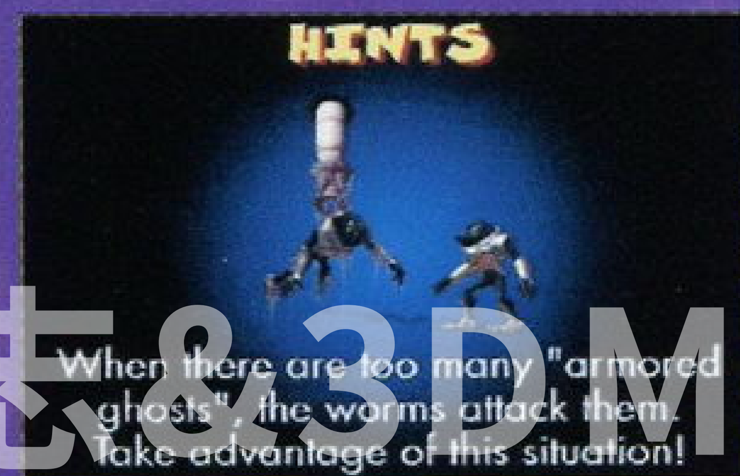
SCREEN 2　从现在开始本游戏的新怪兽——铁甲怪就出场了，铁甲怪中两次小攻击后（大攻击为1次）就会分裂成两团泥，这时要用大攻击分别把两团泥打散，这样才算是彻底消灭了铁甲怪。



过了铁链桥后就要对付幽灵和铁甲怪的混合了，最好先消灭顶上的幽灵再打下面的铁甲怪，以免来不及用大攻击打散铁甲怪掉下来的泥，让铁甲怪越来越多……再向前行，就是要过一个大脚机关阵，必须跳过地下那个机关后冲刺前进。

SCREEN 3　这里最好是先躲在一处墙边再消灭总共4只的钻洞虫（钻洞虫比以前更聪明了，一直射击它们就不会出现，应该先等它们出现后再开始射击）。落下后，推一下右下角的机关后就可以爬上墙壁往左边走了。（注意左边躲着一个幽灵）推完尽头处的机关后，返回时让ANDY站在画面的最左方，用大攻击往右下方射，这样才能攻击到地上的这些幽灵。之后一直返回到原来的铁链桥处，从铁链掉下，干掉下面的幽灵和铁甲怪。（把铁甲怪打成泥后，要先把冲过来的幽灵全部干掉再打铁甲怪）

SCREEN 4　接着往前，可以来到一个上下两层、总共四条路的地方，这里应该先到右上方踩机关，之后再从中间爬下去（不是直接跳下去），然后踩右边的那个机关，这样左边的那根柱子会打开，放出来的是一大群的幽灵（站在角落里向右站立连续射击最有效），接着再踩中间的机关对付右边的两只铁甲怪。之后先往左走，推动尽头的一个机关，然后返回，一直往右走。



SCREEN 5　从楼梯爬下来会来到有很多只钻洞虫和一只铁甲怪的地方，这里是要先打铁甲怪，让铁

甲怪变成很多只，这时钻洞虫就会去咬铁甲怪，趁这个时机ANDY要快速地往左边爬。



接下来是一个会隐藏墙砖的地方，先爬到左边，在右下角的墙砖出现后，再跳到右下角，之后最左边的墙砖也就出现了。

SCREEN 6　在牢房中，先用大攻击将正上方的树种打下来。到达上方后，推动石头就可以往左走了。到了下一个场景，只要按照以前的方法——先打出好几只铁甲怪再去推动左下角的开关，然后才往左上方的出口走。

SCREEN 7　冲刺着跳到对面的平台，这样就可以在高处较轻松地把地上的部分幽灵干掉。再往前，一定要先把幽灵消灭干净再打铁甲怪。消灭完敌人后，踩一下最左下角的机关后你就知道下一步该怎么走了。



魔石被魔王摧毁了……这下ANDY再也不能使用魔法攻击了。

接着从中间落下，注意这时千万不要移动，就站在原地等，等其中一只铁甲怪用地滚火攻击时再跳起，这时ANDY就可以落下了。

SCREEN 8　落下后要马上往右跑，途中还要跳过一只在地上的幽灵，到铁链处时要及时停住再慢走过去。之后落下马上趴着进入左边的小路，在尽头处推动机关再返回到最右边（要跨过那个趴着的幽灵），爬墙砖上去。一直往左冲到最尽头处落下。

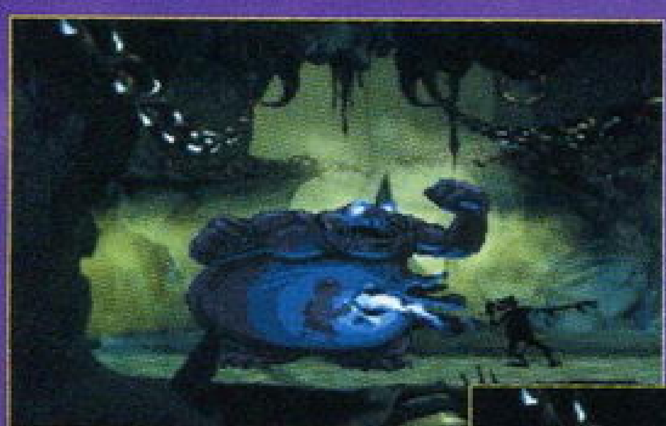




ANDY竟然落在了一只巨型怪兽的头上！正觉得这只怪兽有点儿眼熟，怪兽一口就把ANDY吞进了肚子里……

LEVEL 8 "HEART OF DARKNESS"
暗黑之心

SCREEN 1　原来这就是在第一关时把ANDY的武器整个吞下去的大怪兽，这时ANDY已经在怪兽的肚子里装备好了武器！就等你按下△或○键把怪兽击溃了！从怪兽肚子里一出来就可以尽情地向幽灵攻击了。接着往前走后还是和大量的幽灵作战，不过要注意站在角落里也还是会有幽灵从你身后攻击的。要全部消灭它们！





SCREEN 2　往右走到最尽头处，消灭完敌人后踩下右边的机关。返回，从楼梯上去，一直往右。

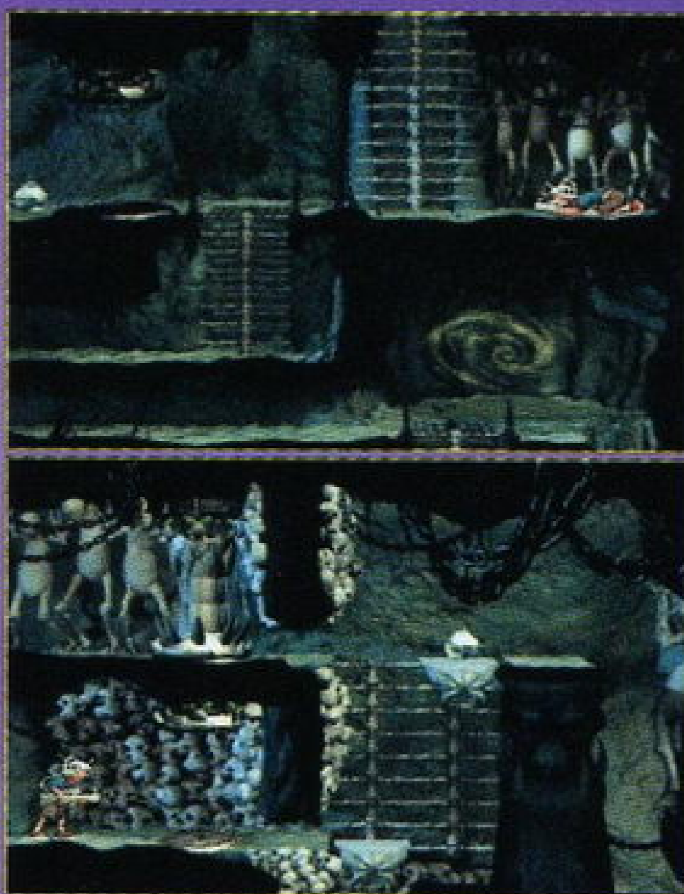
SCREEN 3　消灭这里的各种敌人，注意在看到幽灵和铁甲人混合时一定要先消灭幽灵！继续往右走。

SCREEN 4　这时可以看到那只粉红的怪兽，接下来就是和粉红的怪兽商定协议，由怪兽负责补好魔法石，由ANDY负责收集魔石碎块。

SCREEN 5　第1块就在接下来的一个场景。

SCREEN 6　第2块就在如图处，将它推到如图的场景处时，应该趴在该处右边的机关上然后对着左边射击，这样就可以把魔法碎块移到新的地方，接下来就可以很容易地把魔法石弄到粉红怪兽处了。

SCREEN 7　之后再次到拿到第2块魔石碎片的地方，这里会新增加一只幽灵，当幽灵踩到第3个机关时，ANDY就可以通过了。



SCREEN 8　之后从楼梯上去消灭掉这里的4只铁甲怪后，先踩一下二层的机关，然后到右边的场景中趴住射击，把魔石块打到下一层；接着回到一层，踩一下，然后也到右边趴住射魔石块；最后再到二层，再照第1次的做法射击一次，就可以把魔石射到新地方去了。返回，之后按照之前的办法，很容易就可以把第3块魔石块也弄到粉红怪兽处了。

SCREEN 9　从左边的出口出去。

SCREEN 10　往左走到尽头再落下，消灭所以的幽灵后继续下落。

SCREEN 11　游戏中最长的一场战役了，这里所要通过的连续4个场景都有大批的敌人，你不但要消灭所有敌人，还要在后两个场景躲避魔王的火焰攻击（只能用二段跳躲）。这里要想成功通过可能还需要一些运气，总之基本上都需要经过无数次失败才能最后取得成功的，要有耐心，该关机休息时应该有关机休息的勇气。这样下一次开机时你才能有足够的精力去挑战。祝你好运！

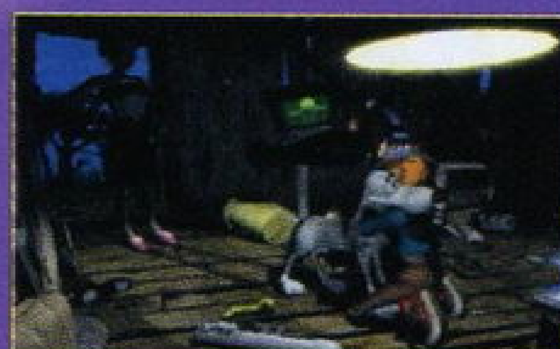


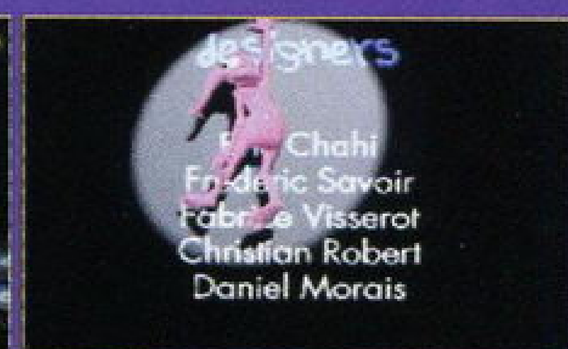


ANDY找到了最后一个魔法石的碎片，让魔法石能够再现光芒，但ANDY和魔王却一起坠入了深渊……

SCREEN 12　这已经是本游戏的最后一个场景了，只要ANDY攻击那些不时出现的爪子和鬼头就可以通过。

ANDY终于回到自己的树屋，已经到了休息的时间了。ANDY现在再也不害怕黑暗了……



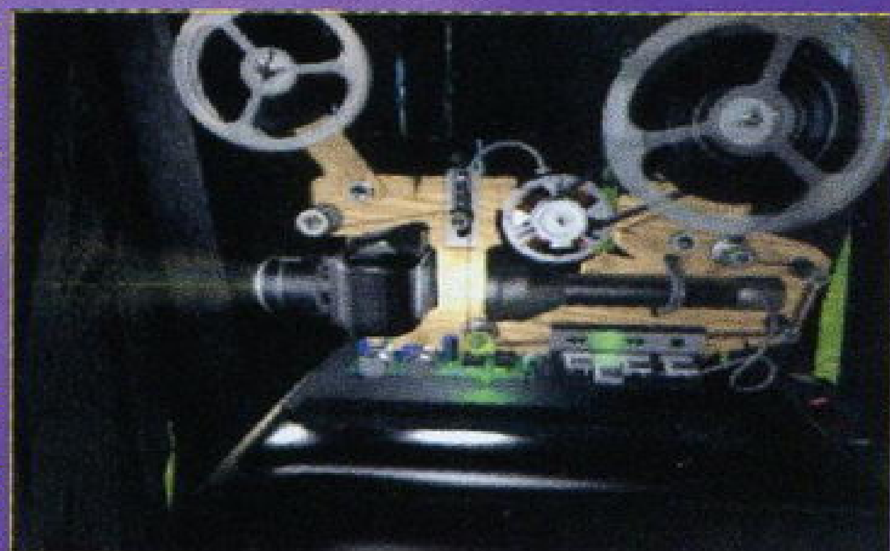


最后游戏提供一段立体3D动画，看过真正3D电影的玩家一定会对3D电影那超真实的感觉赞不绝口吧，有3D眼镜的玩家可千万不要错过了。



秘技

首先按住2P手柄的L1 + L2 + R1 + R2，之后再打开PS的电源开关，这时不要放开2P手柄上按住的按键，另一边，要用1P手柄进入OPTION菜单，再选择LOAD GAME选项，这时你就可以发现所有的关数都可以选了（现在终于可以放开2P的那4个按键了），退出选关的子菜单，再进入观赏动画的"SHOW CINEMATICS"，你又会发现所有的动画已经可以观看了。





GBA版的《暗黑之心》？！

是的，GBA上也将会出现《暗黑之心》。早在今年初，游戏就公布将在欧洲发售GBA版，这次的发行公司是Infogrames，发售至今未定。从画面上看，GBA版的画面素质除了在解析度稍低以外，在所公布的图片上根本看不出和PS版有多少区别。至于原作精彩的动画方面，就不知能在GBA上有多大的保留了。GBA是具有播放动画功能的，剩下的就是卡带容量的问题了……







ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3

旅立ちの詩（うた）

心跳回忆剧场系列 Vol.3 启程之诗

PS	KONAMI	AVG	1人
	1999年4月1日发售		1格
CD-ROM ×2	—		

回忆如梦似真，珍惜那些日子……

编者按：这是一篇不一样的攻略，它以日记的形式展现在玩家的面前，用独特的第一人称视角去感悟游戏让人读起来倍加亲切。《心跳回忆剧场系列 Vol.3 旅立ちの诗》确实是一款经典的美少女恋爱育成游戏，比起《心跳回忆 forever with you》更强调剧情的重要性，用最朴实感人的话语去打动玩家。如果说《心跳回忆 forever with you》是爱的童话，那么《旅立ちの诗》便是爱的诗篇……



我被一个梦惊醒了。在梦中，我看到了小时候的自己，在一场马拉松大赛中飞奔的情景。然而就在梦中的自己快要成功时，一个不小心，我跌倒了。膝盖受了伤，很明显的，我不能再继续了……看着曾经被自己超过的人再次赶上，留给自己的，只有那眼中的泪水与心中无限的懊悔……

是的，这是只是个梦。只是，是一个真实的梦……不自觉间，我突然发现自己已经泪流满面了。拭去了泪，我扭头将目光转向了挂历——明天，就是我再次参加马拉松大赛的日子！回想起来，在这即将毕业的前夕，已经发生了太多的事情……

2月12日　　金曜日（周五）

今天是特别的一天，因为这是我自国中之后，再次与一直暗恋的青梅竹马的女孩——诗织一起做文编的日子！这还真得感谢那个好雄的帮忙，没有他，我可能压根就不知道诗织自荐做了文集委员，也更不可能当上惟一能与她一起工作的搭档了！虽然今天是第一次干文委的工作，不过很算过得去吧，诗织也很满意呢。我不禁开始期待明天的工作了。只是，诗织让我写一篇名为《最光辉的时刻》的文章，可我现在还找不到一点灵感啊。



令人吃惊的是，好雄刚才打电话来说他竟然准备参加毕业前的马拉松大赛！头痛啊，他还想硬拉我一起报名！可是，我现在还有更重要的事情……真是头痛，只好先答应他一起训练再说吧。

又想起了诗织那迷人的微笑。对，以后一定要找个机会，好好向她告白！

2月13日　　土曜日（周六）



好雄那家伙，早上5点就喊别人出来练习，自己却打着呵欠迟到！这还不说，竟然还偷偷约了清川望一起训练！原来……好雄心里打的是这主意……早知如此就不该来当"灯泡"了。不过，真是没有想到号称光辉高校的"人鱼公主"的清川也会参加马拉松大赛，令人意外啊。只可惜我们两人都不争气，才跑了不到5公里就累倒了，眼睁睁看着清川独自一人"随风而去"，强！只是，被她嘲笑"软弱"，心里真不是滋味……

啊，差点忘了！今天是情人节的前一天啊！虽然被伊集院每年"例行公事"般地嘲笑了一番，不过倒也收到了优美的巧克力！只是，一直期待着的诗织……真是羡慕好雄，哪怕只能像他那样收到诗织的"朋友巧克力"也好啊……

数小时后就要与诗织约会了，就算只是去买文集的参考书也好，诗织会在那时给我巧克力吗？好雄知道这事情也不断为我打气，但愿能得到吧！在那时候，我就会向她告诉我心里真实的想法……

2月14日　　日曜日（周日）

我，现在该写些什么好呢？一切已经都已经结束了。现在我脑子里一片空白，除了"青梅竹马"外，好像已经没有别的感觉了……



我，永远只能做诗织的青梅竹马了吗？现在想想，诗织人漂亮、运动万能、学习优秀，还是学校的校花，似乎无时无刻不在经历自己"光辉"的时刻。而我呢？没有，什么也没有！像我这样的一个平凡无味做什么事情都不努力又没魅力的人，诗织怎么可能会喜欢？我们之间差得太远了……

好雄又打电话了，够了。我什么都不知道……

2月15日　　月曜日（周一）

不知好歹的好雄一大早就过来问我昨天发生的事。我真不知道该怎么去回答……可好雄似乎看出了什么端倪，叹了口气说"只能做青梅竹马的朋友了吗？"。他怎么那么机灵啊，要是学习有这么聪明上进就好了……

又到了文集委员工作时间，可那时的我，满脑子都是诗织的"要是能一直做青梅竹马的朋友就好了"。我不知道该怎样去面对她。于是，我选择了逃避……



碰到了诗织的好友美树原爱，交谈中我得知了原来她也在为《最光辉的时刻》而烦恼。"我很内向，像什么自己努力拼命做的事情，迄今为止什么都没有成功。从现在才开始努力做，到最后也什么都做不到。从高中到现在，我做了什么，我也认真在想，但看来什么都回忆不到……我的事情，大家很快就会忘记……"话到最后，她已经快哭了出来。面对这一切，我真不知道能做些什么，我不也一样吗？我，没有任何能称作"光辉"的时刻；我，找不到任何安慰她的话……回忆自己迄今为止的经历，不禁对自己的所作所为羞愧万分……

2月16日　　火曜日（周二）

今天再一次碰到了美树原爱，她还是一副愁眉苦脸的样子。实在看不下去了，我忍不住安慰了几句，虽然不知道对她有没有效果，但起码，她的话让我作出一个令自己都不敢想象的决定——参加马拉松大赛，改变自己的形象并夺回自己以前失去的一切！明天，我想我要重新开始晨跑特训……

2月17日　水曜日（周三）

在清川的指点下，我终于开始找回了一点自信。相信在2周后的大赛中，我一定能完全通过的！不过嘛，清川说仅凭现在的训练，仍不足以确保我能跑完马拉松全程，所以我听了她的意见，又开始了游泳特训。这下应该没问题了吧？诗织也为我能摆脱前两天的消沉而高兴，似乎一切还有转机……

啊，对了！晚上有一个与我同年级的女孩子连续两次将电话错打到了我这里，真是个有趣的女孩啊。我竟然不知不觉地与她亲切地攀谈起来，甚至连自己刚失恋的事情也告诉了她。为什么呢？我自己也不知道，也许正因为相互不认识才能放下包袱畅言吧！总之，我想以后若有机会希望能再听到她的声音。

奇怪的是，我很清楚地听到她说了一句“果然是个亲切的人啊”，这是什么意思呢？难道说她认识我？唉，我可真傻，该问问她名字就好了……

注意：好雄问你再跑马拉松的原因时，选第一项就会进入藤崎篇。选2、3项后晚上就会有一女孩子打电话来。当“谜之女”（馆林）打电话问你能否与她聊聊时，需要选第一项才能继续馆林篇。

2月18日　木曜日（周四）

看样子清川是动了真格了！特训可实在累人啊！不过……我现在也只有忍受了。



有些令我意外的是，诗织从好雄那里得知了我即将参加马拉松大赛后，不断给我加油打气，还打算比赛时到场为我打气啊。似乎她有点改变对我的看法了吧……不过27日是文集作品的截稿日，比马拉松大赛早了一天，如果我真的想在比赛后再写《最光辉的时刻》的话，就只有动用“文委特权”……

晚上那个神秘的女孩又打电话来了。可令我费解的是，实在不明白她为什么想问我最近的打算以作她自己的参考。真是个奇怪的女孩呢。明天……还会听到她的声音吗……不过她自己说了“如果听不到神的声音的话，我晚上睡觉会做恶梦的”，那么我就静候吧。

2月19日　金曜日（周五）

晚上那个女孩子果然又打电话来了。不过这一次她竟然提出了奇怪的请求——与我约会！！我真不知道该怎么办才好了……不过既然是毕业前最后一次假日，好好出门放松一下也不错嘛。

2月20日　土曜日（周六）

突然间发觉自己变得蛮受女孩欢迎了！一大早好雄就来约我与优美、诗织周日一起去滑雪（スキー）！而我还没有决定好。放学后又碰到了清川……虽然她红着脸对我说了一大堆话，可惜我脑子乱糟糟的，什么都没听到……不过，也许清川也开始喜欢上我了呢……唉呀，明天还有与那个连名字都不知道的女孩约会，我该怎么办好啊！



注意：当好雄问你是否去滑雪时选择“同意”就进入藤崎篇，“不同意”就进入馆林篇。这里是最后的分支选择！将直接影响到游戏的结局。玩家请慎重考虑。

藤崎诗织篇

2月21日　日曜日（周日）

诗织真是准时，晨跑刚回来她就已经在家门口等我了。她的打扮……真……漂亮啊！！

毕竟是最后一个假日了，今天我释放了自己全部的精力，就为了与诗织一决胜负！……但是……为什么我的战绩是全败！！没想到几年没有练习，诗织的滑雪技术还是那么好……但即便如此，身为大男人的我，多少有些面目无光呢……T_T

啊，对了！今天在修理滑雪板时意外地碰到了……粟林三枝！真不敢相信，青春偶像粟林就站在我与诗织面前，更没想到她会与我们愉快地交谈呢！



今天，也许我永远也忘不了呢……因为，我能感觉到，诗织对我的感觉与以往不同了。而且，在回家的路上，她……靠在我的肩上睡着了……

2月22日　月曜日（周一）

诗织真的越来越关心我了，早上还特意在家门口等我回来！如此发展的话，说不定将来还有希望呢！真是太好了！！放学后与诗织两个人在公园聊天，不知不觉就回忆起了小时候的事情。各种各样的回忆呢……真怀念……想当初为了测量自己的身高却与诗织吵了起来，现在想起来真是好笑……



2月23日　火曜日（周二）

唉，又想起了儿时与诗织探险最后却掉进湖中那既危险又尴尬的一幕了，那时候的诗织，竟然害怕得失声痛哭。相信，以后我再也不会让她落泪了吧……

2月24日　水曜日（周三）



最近的诗织明显与以往不同了，放学后总是邀我一起去公园聊聊天。总感觉……有什么事情要发生……

“我想快一点长大，然后结婚。”

回忆起诗织小时候的话，不禁让人感叹时间的流逝……

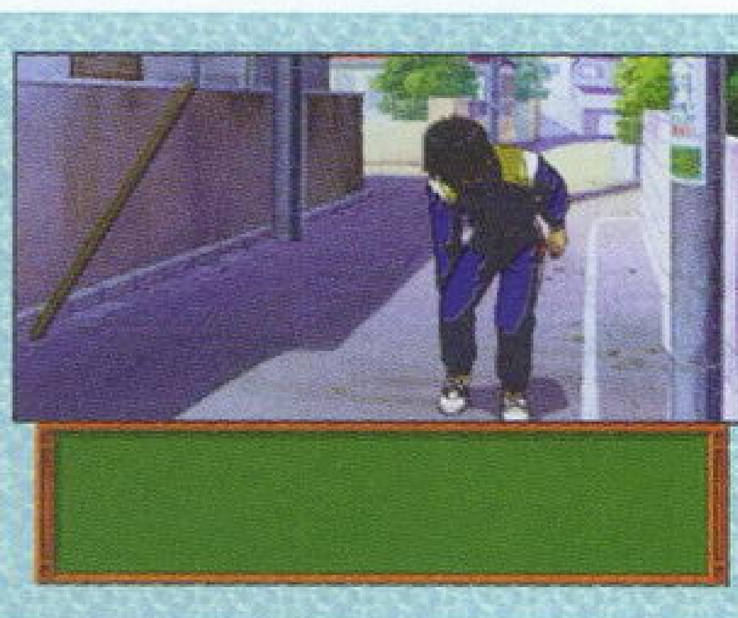
2月25日　木曜日（周四）

唉……与诗织闲聊中想起了以前我留下诗织一人的“劣迹”。记得那时候，本来该是诗织送我我最喜欢的机器人作为生日礼物的。而我，我却因为受不了一旁的小孩子的闲话，不仅没有收下礼物，反而丢下了诗织一人……让她独自拿着原本是她母亲给买来准备送我的礼物在公园里站了好久……现在回想起来，我真是个混蛋！如果，如果能做什么事情可以挽回的话……我想我一定会努力完成的吧……

2月26日　金曜日（周五）

直到今天，我才明白了，为什么自从我开始决定跑马拉松后，诗织一下子变得对我关心起来——她喜欢为我加油。虽然我是很高兴，但是……真的只有这个理由吗？

2月27日　土曜日（周六）



今天，我面临了一次重大的危机——在练习中不小心伤了脚！明天的马拉松大会可怎么办啊？细心的诗织发现了我的脚伤，并劝我不要参加大赛了。但是，但是，我能这样就放弃吗？这可是我三年来最后的一搏啊！

一切，等明天就知道了。

“我该阻止你吗，还是为你加油打气好？”合上日记本时，诗织的声音仍旧在我耳边回响……早上的比赛时，一切就该有个结果了吧？

大赛当日，出乎我意料的，诗织竟然没有阻止我比赛，反而买了绷带帮我包扎。可就在我跃跃欲试时，清川发现了我的脚伤并立刻叫来了医生，“你的脚伤得不轻，绝对不能参加马拉松的，赶快离开会场治疗为好。”

……我的努力、三年最后的努力奋斗，到此为止了吗……

回到家中，我已经累了，就这么躺在塌塌米上，什么也不想做。就这样，一直躺下吧……任由脑中回荡着大赛场上的情景……事情，已经过去了。我累了，让我好好休息一下吧……



晚上，有人打来了电话。而此时此刻，我有什么心情去听呢？然而，接起来听电话留言，一字一句，给我的是极大的震撼：

我，不知道该说些什么好，那个……请……打起精神吧……

虽然无法出席今天的大会，但我认为你还是可以以自己为荣的……

开始跑马拉松时，你就变了……从编辑文集开始时就跟你在一起的我是最了解的。一旦开始作业时，你就会像是迷失了自我一样，为了那件事而痛苦。

当我听说你要向马拉松挑战时，我就觉得你是为了想要改变那样的自己才开始跑马拉松的。因为找到了目标，你就会渐渐找回自信，和你在一起的我是最了解的……能和那样的你在一起，就连我都觉得开心起来……

所以我想要为你加油到最后……因为我觉得就算脚伤会越来越重，为了你好，还是让你撑到最后为止吧……

可是……已经够了……在大会跑不到终点，那至今为止的事全都会化为泡影……也许你是那样想的，可是，错了。

至今为止你做的事没有一点是白费的。因为我看到了你的改变……我明白的。请……打起精神吧……你要……有自信喔。

因为你……其实……是很棒的……其实是充满了光辉的……

所以，不要再沮丧了……



猛然间，我拉开了窗帘，默默地注视着对面房屋中，已经带着哭腔的诗织……

她看到了我，微有些惊讶，而随即又说道："已经够了，现在你什么也不能做了。大会，已经结束了。没有办法啊。"

"没有办法啊。"……这句曾经说过无数次的话，再次从诗织口中听到，更加让我多了份莫名的懊恼与伤感……

透过雪夜，我们默默地对视着对方，我什么也说不出口，连从牙缝中挤出"谢谢你长久以来的关心"这几个字，都无法做到……因为那时候，我已经悄悄地做了一个决定……

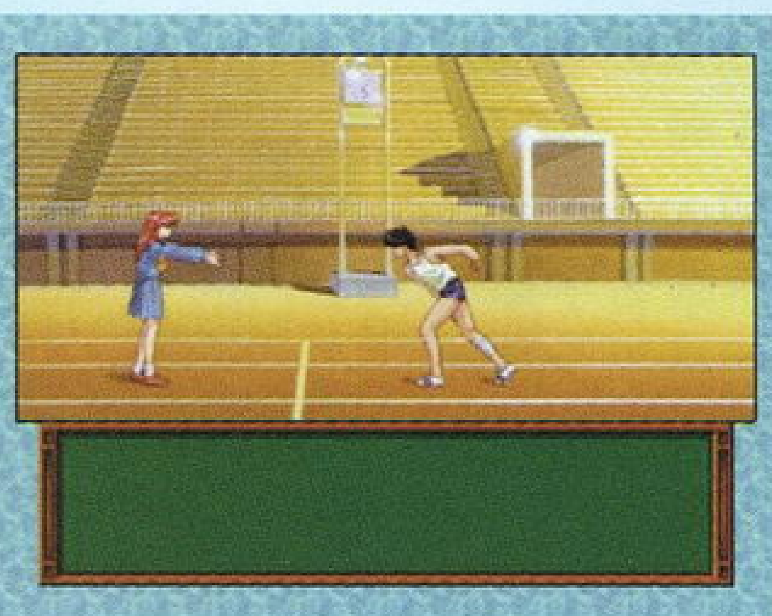
周一，毕业典礼当日。

当大家都已经坐在了毕业会场时，当诗织满脸愁容地看着那空空的原本属于我的座位时，我，已经一个人站在了马拉松大会起点处……

路上，脚传来了一阵剧痛，我倒了。只能到此为止了……吗？



"没有办法啊"。脑海中又一次响起了诗织的声音。是的！这句话，从那时候起，就已经听过无数次了……那，应该是儿时参加马拉松比赛前吧，诗织因为感冒，不能照约定与我一起跑了。"没有办法啊。"她如是说。比赛中，我不小心跌伤了脚，不能再参加比赛了。"没有办法啊。"诗织哭着说道……结果，结果她那时候给我的护身符，也没能用上……



而现在，又要重演那痛苦的一幕了吗？

不！我怎么能就此放弃呢？别开玩笑了！！哪怕是把腿跑断也好，终点，已经不远了啊！

"加油啊！"……无意识中，已经不知道过了多久……耳边传来了熟悉的声音。是诗织？是吗……终于……终于到终点了……我昏了过去。



朦胧中，我感觉到诗织好像抱住了我……

过了多久呢？再次醒来时，发现自己已经在传说之树下，躺在诗织的双膝上。

回过神来，我马上挣扎着想起来。

"就这样多待一会儿。"诗织制止了我，"你是我最重要的人"。听到这句话，我突然发觉，此时此刻，诗织不再是像一位女神般存在的天使，现在的她，就像我儿时所认识的她一样，是一个普通的女孩子……



"你哭了。"抬起头时，才发觉诗织正拿着小时候亲手给我的护身符哭泣。

"你一直拿着这东西呢。"诗织已经泣不成声了。

"我曾经下过决心，再也不会让你落泪了。但失败了呢……从今以后，我再也不会让你落泪了，我，保证……"

注意：最后的结局台词与游戏中略有不同，是按照我自己的意思改的，请原谅笔者个人的小小任性吧。

馆林见晴篇

2月21日　　日曜日（周日）

没有想到，我真的去了。去跟一个素昧平生的女孩子约会！原来那个女孩叫馆林见晴，而且竟然与我同校同年级！恍然间，突然发现——世界真是小啊！



原本馆林是打算在这次约会中向我诉说她的烦恼的。谁知她却要我先去伊集院家开办的运动中心！谁想去那个家伙开的运动场啊？不过话说回来，我还真是要感谢馆林，让我又一次得到了很好的锻炼机会。

好不容易，我终于明白了馆林的烦恼：她有一个喜欢的人，但那只是单相思而已……她一直以来只能远远地看着对方……一直不能得到回报——这不是与我相同吗？不管怎样也好，我一定会竭尽所能帮助馆林的！

2月22日　　月曜日（周一）

一放学，馆林就邀我与她一起回家，虽然我是很想与诗织一起回家，只是为了馆林，我想只要我能做到的，应该尽量去做。这些……应该是很正常的吧……？应该是吧。

2月23日　　火曜日（周二）



放学后我与馆林去了我儿时常去的一个小店铺。令我吃惊的是，馆林从小时候起就经常出入那里了。说不定从儿时开始，我们就常常在不经意之间擦肩而过了吧……

啊，对了！今天终于知道了那家店的老婆婆为什么被叫做"赛婆婆"了——一逢顾客光临就说"欢迎赛"……哈哈，真的好有趣啊。下次有空，邀上诗织一起去吧，她听到了一定也会笑起来的。好，决定了！

2月24日　　水曜日（周三）



每天就是重复地文集编选与马拉松特训，多少有些乏味呢……不过呢，今天馆林送给我一个小小的礼物——"交通安全"的护身符。虽然在马拉松大赛时应该用不上，不过总算是馆林的心意呢。我会好好珍藏的。

馆林见晴嘛……是个不可思议的女孩子……

2月25日　　木曜日（周四）



距离毕业的日子越来越近，馆林的心事也越来越重了。我不禁为她担忧：她真的能够在毕业前鼓起勇气向自己心爱的人告白吗？……现在我能做的，也只有在一旁替她加油了。不知道诗织，现在的我在她心中是怎样的呢？猛然间，我已经发觉诗织在我心目中的地位，已经越来越小……为什么？是因为馆林的存在吗……

2月26日　　金曜日（周五）



我为什么会这么心神不宁呢？还没有拿起笔，脑子里就已经空白一片了。好不容易回想起下

午发生的事情。为什么？今天也许应该是我感到高兴的日子，而我却怎么也高兴不起来……我，我真的好想放声大哭一场！或许这样一来，我就能得到发泄吧……有谁能想到，会有这样的事发生在我身上呢？现在回想起来，我还是不敢相信……

放学后我听取了好雄的意见，希望馆林能把我自己当作她告白的对象做告白练习。虽然馆林似乎有什么难言之隐，不过还是答应了。于是，在馆林事先毫无准备的情况下，告白练习开始了：

“我喜欢你……”馆林终于开了口。

“看，这不就说出来了吗？”我长舒了口气，高兴地说。

然而，馆林并没有停止的意思，不知为何，含泪接着说道：

“我，从很久以前开始，就一直很喜欢你。”

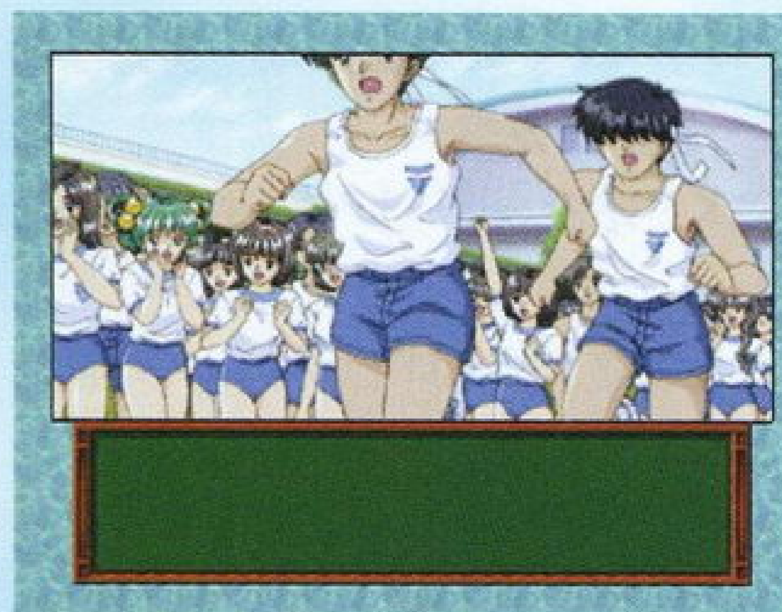
当时我有些愣了，她的告白真的很好啊！可当我还没有回过神时，馆林已经哭着跑远了……虽然当时我不知道是怎么一回事，但是我明白，她在说最后一句话时，似乎是鼓足了相当大的勇气……

仅此而已的话，也许还好。如果我没有听好雄打来的电话就好了，这么一来，我就不必烦恼了……

“同一学校同一年级的男女同学打错电话的可能性几乎为零！也就是说，那个叫馆林的女孩很可能一开始就没有打错电话，她要找的人就是你。”就因为这句话，我不禁迷惑了——难道馆林真的喜欢我，这怎么可能呢？

2月27日　　土曜日（周六）

果然不出所料，馆林她……



在最后的文集编选结束后，我在一张照片上看到了她——那是以前我参加运动会百米跑时的照片。虽然我输了，虽然观战的女孩子们都在面向冠军为其加油，然而，只有她，只有她一人在那个时候是为我在努力加油——只有她一人而已。那时，我完全明白了，馆林一直埋在心中的，真正的心意……

然而，刚刚回到家，我收到了馆林的来信。信很长，但每字每句都深深地印在了我的脑海中：

给不是田中先生的你：

抱歉突然写信给你。不过，我有一件不得不向你报告的事。因为没有用电话交谈的勇气，所以才写信。

那个……我失恋了……



我知道了我最喜欢的人对我完全没有那个意思……在第一次与他说话时，我就拼命地想要引起他的注意，希望他能多想想我的事，所以和他商量关于我的人生的事。虽然以结果而言是我骗了他……但那时告诉他的烦恼全都是真的。对高中生活的牵挂……对他的思念……对于我的问题，他都很认真地答复了我。他告诉我“心动不如行动”，来自最喜欢的人的鼓励，令我非常高兴，所以我也觉得该鼓起勇气行动了。当我拜托他说“想见他”时，真的是感觉到心脏都快跳出来了。我原本打算在两人初次约会的日子向他告白的，打算向他坦白，把我的心情传达给他。但是我说不出口，一想到万一被拒绝的话，就怎么样……也说不出口……因为我害怕，好不容易才能和他说上几句话了，要是又要离开的话，我会受不了的……



好痛苦啊……明明就是自己缺乏勇气，却又希望能多了解他一点……只有那份心情，在无可奈何之中越变越大… 所以我又说谎了……告诉他我已经有其他喜欢的人了……找他商量……虽然说谎是有些痛苦的事……不过也因为这样，我们成了互相鼓励打气的好朋友……那就让我很高兴了。



第一次在学校中说话时，就像是做梦一样喔。在三年中都没有注意到我的他……渐渐地越来越了解我的事……真的就像是做梦一样……

但是，那是错的……真正想要告诉他的话是其他的事啊……但是我们越来越熟，那话我就越来越说不出口。明明那边才是比较重要的，我却视而不见……因为就算说的是没什么意义的话……也已经很开心了……可是，也不可能一直这样下去……是啊，我一露出沮丧的表情就会引起他的关心吧，总是鼓励着我的那话语、那心意……真的令我很高兴。然后，也非常难过……因为我觉得那温柔的每一句话，都像是使我们的距离越来越远…

好伤心，好难过，好想塞上耳朵……因为喜欢……因为最喜欢……

我……在写些什么啊……要写给田中呢，还是要写给他？我自己都搞不清楚了……因为我一直在欺骗他……他一定会生气的吧，已经不能再打电话给他了，不能在学校谈天了……反正马上就要毕业了，也没机会和他在学校说话了吧……

正好，算不幸中的大幸吧……谢谢你总是听我倾诉烦恼，这真的是最后了。明天的马拉松大会，请加油……我会在心中为你加油的，再见了。

一个烦恼的女孩上

我真是差劲啊！！竟然会让馆林为了像我这样的一个人而伤心难过！如果就这样下去的话，我已经也就没有面目做任何事情了。于是，我再一次拿起了电话……对着留言电话录音，回忆着几天以来发生的事，慢慢地说道：

信，我已经读了。

那个……该怎么说好呢？

现在放弃的话还太早了。

见晴喜欢的“那个人”，是真心诚意地对见晴的事情关心的吧？他把见晴的事，一直当成自己非常重要的事来考虑。“那个人”最近也经常在认真思考见晴的事情。

我认为你觉得失恋的事是错的。你单相思的“那个人”是个既傻又迟钝，一无是处的家伙哦。一定是……

现在放弃的话太早了。

如果可以的话，明天的马拉松大赛，想见你。实际行动是解决问题的最好方法，会证明给你看的。为了我自己，也为了见晴而跑。

见晴已经一度鼓起勇气了，这次该我跑完全程给你看了。那时候，不再是练习，我想听到你真正的告白。绝对没问题的。因为我、只有我，明白“那个人”的心意。

决定权在你手上，但我会等你的。再见……

又做梦了，在梦中，我淡淡地对诗织说道：“我们以后，也一直做青梅竹马的好朋友吧。”

全文完



笔者后记：终于完成了！！最后我想简单地说说，其实这部游戏无论是女主角还是女配角，都可以当之无愧地成为玩家心目中的主角！对话、剧情均相当精彩！在写攻略时，每每看到角色间那丰富多彩的台词时，我就忍不住想写小说攻略！幸好我忍住了……又一个“忍者”从世界上诞生……《旅立ちの诗》是第一个也可能是最后一个（希望不是）让CT感动的恋爱游戏。原因呢？在此我想借用一位网友的话，虽然他说这话是针对《DQ》而言（怎么又是《DQ》？不过，我是很喜欢《DQ》就是了），但是完完全全道出了我对待游戏的态度与喜欢这款游戏的理由：

谁喜欢什么是谁的自由，谁想怎么认为也是他的意志。但是我想最重要的，就是玩家接触一款游戏之后，在自己的心中能够有所收获，有所共鸣，而不只是单纯的享受游戏性与画面。用微笑来回馈游戏中的乐趣……用内心来享受游戏中的欢乐与悲伤……用感悟去体会游戏中的种种……用灵魂去摸索游戏者表达的真意……用真心去体会游戏中隐藏在背后的意义，才不会白玩了这个游戏，不是吗？



《CAPCOM VS. SNK 2》继续研究

键位说明 LP：轻拳；LK：轻脚；MP：中拳；MK：中脚；HP：重拳；HK：重脚（本游戏附带出招表，故一般情况下不再刊出具体指令）

在前几期杂志上我们已经登完了《CVS2》全部角色的性能解说。在做这些研究之前，我就和GOUKI达成了一个共识，那就是要把这篇研究做成一个真正的高段解说。不过等我们真正深入了解了这个游戏之后，才发现问题并不简单。《CVS2》里的角色虽以"《街霸》系列"和"《KOF》系列"为主，但游戏的系统差了十万八千里。再加上这个系列刚刚崛起，知道的人并不多，所以考虑再三，最终还是决定把这篇研究定位于让新人一看就会的入门级水平。之所以还要冠上一个"高段解说"的名字，是想借此机会来个抛砖引玉，吸引广大玩家踊跃投稿。果有一些高打看后深觉不忿，来信对我们的研究提出了一些不同的看法。GOUKI 笑曰："天下英雄，入我彀中！"

这次要登出的是江苏昆山的**王伊浩**朋友的来信，其中不乏真知灼见。王朋友的大名早有所闻，这次的来信相信只是小试牛刀而已，希望很快就能看到他真正的投稿。在他看来，P系统并不像想象中的那么强悍：**"由于《CVS2》和《街霸3.3》节奏不同，所以BLOCKING的难度也会上升，BLOCKING后的追打也不易控制，且取消了红BLOCKING（在防御连续技中途使用BLOCKING，身上会红光一闪），而没有闪身回避在《CVS2》里也非常吃亏。P系统能量槽集气太慢，如果能和《街霸3.3》一样使用EX必杀技就另当别论了。之前听说P系统就是《街霸3.3》的系统实在让人上当不轻，而所谓'P系统理论上最强'也只能是理论了。"**

手头上有资料表明，《CVS2》里的空中BLOCKING有效时间是→方向7frames回中后+4frames，地面BLOCKING有效时间是→／↓方向8frames回中后+3frames。而在《街霸3.3》里空中BLOCKING是6frames+7frames，地面BLOCKING是10frames+6frames。这为《CVS2》BLOCKING难度上升提供了理论上的依据。在初学者眼里，两者差别可以忽略不计，但在高手眼中，这可是不小的变化。

近来看到一段高手演示的《街霸3.3》影片，此人BLOCKING功底已臻化境，任你是必杀还是超杀，无论什么招都能给你全部BLOCKING回去。特别是BLOCKING升龙裂破，在地上B完后还要跳起来继续B，最后还以天魔豪斩空。饶是GOUKI浸淫此道已有数年，看后仍不免有心灰意冷之念。不过演示归演示，在真正的对战中他也能将对手所有的进攻全部B掉吗？答案显然是否定的。这种人与人之间对战的不可预知性，正是FTG的最大魅力所在。"理论"二字正是此意。

王朋友对C系统的超杀取消系统另有看法，他认为不少角色与其用Lv.2超杀中途取消Lv.1超杀，倒不如直接用Lv.3超杀，不但威力大，而且更加省事。**"以霸王丸为例，Lv.2天霸封神斩接Lv.1天霸封神斩，无论何时取消威力都不如一个Lv.3的天霸封神斩。"**从实用性来看，王伊浩朋友分析的无疑是最正确的选择。不过在很多玩家眼中，一条连续技好不好，标准有二：一个是伤害度，另一个是华丽度。自从在FTG里出现了攻击力补正这个设定后，基本上就形成了两者不可兼得的局面。当然也不是所有Lv.2超杀中途取消Lv.1超杀型连招的伤害度都不如Lv.3超杀，还是要因人而异。这个因人而异既指玩家所选角色的不同，也包括玩家的类型不同。

来信中最有价值的是王伊浩朋友对A系统的研究成果：**"应该说《CVS2》的OC要比'《SFZ》系列'更容易使用，适用范围更广，而且可以在OC槽耗尽之前的任何时间使用一次Lv.1超杀，使连续技更加华丽。就攻击力而言，由于《SFZ3》的OC有BUG，可以在OC后以特定招式无限追打，故《CVS2》的OC还算比较平衡。而OC连续技就保证攻击力所面临的最大问题还是攻击力的大幅修正。在OC中，除Lv.1超杀的攻击力依然比较固定外，其他攻击方式都会因HIT数上升而令伤害值递减，且OC中要比普通状态下的连续技修正度更高一些。一般来说，一千多伤害值的攻击在OC中连用9～12次后便会降至最低点100。这就使OC连续技的构成也有一定的规律可循：OC发动→以攻击力较高的单HIT招式击打数次→在攻击力下降到一定程度后，以频率较高的招式密集攻击→在气槽耗尽前使用能全数命中的超杀。例如：草薙京近版边跳HK→站HK→重七十五式改→轻鬼烧→OC发动→HP×3→轻鬼烧→（直跳LP×5）×3→大蛇薙。轻鬼烧后对手本不应有受攻击判定，但在OC中会再度出现。HP至轻鬼烧后，攻击修正已近最大值，于是以直跳轻攻击进行密着攻击完全符合OC的构成规律。OC的另一个课题是不在版边时如何组成较为高效的连续技，那就需要运用具有突进特效的打击技了，如草薙京可用（HP→重毒咬）×N，八神可用（→+MP）×N，霸王丸是站HP……将对手逼入角落后再按基本规律进行追击。如果嫌麻烦就干脆用突进技接超杀，威力小了一点儿，但够方便。"**（纱迦：还有一点要说明的是当OC发动后，将对手挑空的方法有很多种，其中最简单也是最实用的一种就是蹲下HK·HP，不过用上述方法将对手挑空后还无法立刻跳起追击，这时就用得上挥空取消了。挥空取消的方法有很多种，最简单也是最实用的一种就是蹲下LP。使用了挥空取消后，就可以跳起来任意追打了。）

一位叫作**碧也绯红**的MM这次投来了一些《CVS2》的高段连续技，这些连续技已经编辑部里的各位小编验证，绝对可行。不少连续技看上去很容易，但实际上很有一定难度。

恭介：◆A系统：对手近版边时跳跃HK·→+K·空中（LP·LK·MP·幻影踢）·OC发动·站立HP·幻影踢·空中（↓→+P）×N·空中超杀◆C系统：对手近版边时跳跃HK·→+K·空中（LP·LK·MP·Lv.1 双重幻影踢·幻影踢）·Lv.2 双重幻影踢·雷神UPPER·幻影踢

特瑞：◆C系统：对手近版边时跳跃HP·站立HP·Lv.1BUSTER WOLF·Lv.2 能量喷泉·弱火焰冲拳空振·POWER DUNK（注：弱火焰冲拳空振是为了缩短距离，以便接上POWER DUNK，下同。）

隆：◆C系统：空中逆向HK·站立LP·蹲下（LP·HP）·Lv.2 真空波动拳·Lv.1 真空波动拳◆C系统：空中逆向HK·蹲下MP·站立（LP·HP）·Lv.2 真空波动拳·弱龙卷旋风脚空振·Lv.1 真空龙卷旋风脚（注：此技为典型的目押连续技，弱龙卷旋风脚空振依然是为了缩短距离。）

八神庵：◆C系统：百合折·站立LP×2·蹲下HP·Lv.2 八雉女·八雉女8HITS时Lv.1 八酒杯·百合折·站立LP×2·蹲下HP·强葵花三段

暴走八神庵：◆C系统：空中HP·站立（MP·→+MP）·中葵花两段·Lv.2 八雉女·全数命中瞬间接另一超杀

豪鬼：◆C系统：空中HP·蹲下（LP·HP）·Lv.1 灭杀豪波动·弱龙卷斩空脚·Lv.2 灭杀豪升龙·空中龙卷斩空脚·强豪升龙拳

盖尔：◆C系统：空中逆向LK·蹲下LK·站立（LK·LP）·Lv.1 超级连环踢·全数命中瞬间Lv.2 连环脚刀·脚刀

二阶堂红丸：◆C系统：空中逆向LK·站立（LP·LP·HP）·Lv.2 雷光拳·Lv.1 电影SPARK

金家藩：◆C系统：空中攻击·蹲下MK·中霸气脚·Lv.2 凤凰脚·上升中飞翔脚×N·Lv.1 凤凰天舞脚（注：似乎金家藩总有无限飞翔脚的连续技，不过这一招的难度也是初学者无法想象的。究竟是否能无限连，纱迦也不知道，最多只连上过六次，不过攻击力已令人发指。另外在金家藩那招令对手浮空的超杀后也可以接续此无限连。）

樱：◆C系统：空中逆向MK·站立HK·强春风脚·站立LP·Lv.2 乱樱·中途取消强春风脚·站立LP·Lv.1 乱樱（注：你简直无法想象这一招的攻击力。这一招的关键在于强春风脚后目押接站立LP，一定要苦练才行。）

洛克的最强连续技！

◆C系统：我方位于版边时真空投→罗刹→轻上升击→Lv.2 闪光冲击→Lv.1 斗气风暴



GBA版KOF（现名为《格斗之王EX》）中的新角色叶花萌，仍由森气楼大师执笔作画，期待中！下期将会为您献上《KOF2001》的实战报道。

欢迎各路高人给"研究中心"投稿，内容体裁不限！

研究中心

PS2/DC CAPCOM VS. SNK 2

PS 勇敢的剑士 武藏传

自从总第43期杂志登出了《武藏传》经典回顾攻略后，读者们反应热烈，都认为攻略具有极高质量，其中有些读者还写来了自己在游戏过程中的一些心得，下面是SOUL选出来的两个心得：

心得1

《武》对操作的要求很高，特别是在关闭蒸气炉的那一章，难啊！在限定时间内，搭不上电梯，按键不准确往往会使你前功尽弃，这里教大家一招，如果错过了蒸气炉的电梯，那就索性跳到一层、出门，然后马上再进门，这样电梯就又停在你面前了，而时间只需六秒！

江苏省常州市　胡云刚

心得2

游戏开头的螺旋塔上，SOUL的《武》攻略说要“GET IN”敌人的能力（峰打）才能拿到光之剑。可我不用“GET IN”，只要把敌人举起，带到靠近光之剑的地方扔（小心别丢出去），这样敌人会往回跑，这时武藏贴在红光边上，在敌人踩在踏板上的一瞬间往光之剑跑，就能拿到剑，怎么样，不错吧，有创意吧！

上海市徐汇区　黄维宁

PS2 空中猎人（SKY GUNNER）

ALBUM出现条件

用ファム成游戏，就可以在游戏模式选择画面中看到这个相册模式。

TIME ATTACK模式出现条件

首先是要用シエル进行故事模式，并且在赏金排行榜中获得第一，还要击破100台以上的敌机就可以在游戏模式选择画面中进入时间挑战模式。

SURVIVAL模式出现条件

用コパン进行故事模式，并且在赏金排行榜中获得第一，就可以在游戏模式选择画面中进入生存模式。

选用隐藏人物

RIVAL（リァヴル）

在故事模式中使用シエル击倒RIVAL，然后再完成游戏。

HARDI

用3名主角シエル、C及ファム在所得资金的排名中获得第一名。

PS2 皇牌空战4

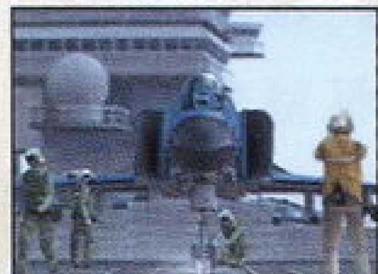
各关获S级分数标准

游戏中要想获得最终的隐藏战机是要在各种难度下以S级的评价通过每一关，以下提供各关获得S级评价的分数标准：

MISSION	分数
01	840
02	2120
03	1380
04	1280
05	4000
06	5000
07	1540
08	2900
09	4400
10	5400
11	600
12	2700
13	2740
14	2020
15	4160
16	6300
17	4250
18	4290













PS 蜘蛛人2 电磁狂魔

各项隐藏秘码

无限命：supergod

DEBUG MODE：drilhere

EVERYTHING（所有隐藏选项）：auntmay

UNLOCK VV HIGH SCORES(看开发者所创下的高分)：vvhiscrs

BIG FEET MODE（变成大脚人）：staceyd

BIG HEAD MODE（变成大头人）：alien

WHAT IF（改变游戏内容）：vvisions

ALL COSTUMES（全服装）：spdrhist

ALL GALLERY（全画廊）：drkroom

ALL LEVELS(全关数)：nonjymnt

ALL TRAINING(全训练)：Cerebra

PS 托尼·霍克职业滑板选手3

TURBO模式

在游戏中按暂停，按住L1，然后输入：←、↑、□、△，游戏就会进入TURBO状态。

PS2 托尼·霍克职业滑板选手3

所有动画

输入密码“Peepshow”就可以欣赏所有的电影了。

PS2 SOUL REAVER 2

开放所有Extras

进入游戏中主菜单，输入：←、△、→、△、↓、○、X，就可以看到所有的隐藏选项都打开了。

PS 虹吸战士3

启动Super Agent模式

首先通关一次游戏，然后再次开始游戏，在游戏中暂停，进入Options菜单启动“Super Agent Mode”，这是所有的攻击都是一击死的模式。

PS X-MEN: Mutant Academy 2

所有隐藏要素开放

隐藏要素包括：所有角色选择可能、所有动画、改变服装等。要启动它，先到标题画面，然后输入：SELECT、↓、R2、L1、R1、L2。

使用Juggernaut

用每一个角色都通关一次游戏（包括Psyclocke），这样就可以使用Juggernaut。

使用Professor X

要让Professor X成为可以使用的角色，先用Juggernaut完成整个Arcade mode，之后将光标停在Magneto上，按L1就可以使用这个“轮椅”了

使用Psylocke

使用Wolverine打通Arcade mode，就可以使用Psylocke。

使用Spidey

要使用这个人见人爱的蜘蛛人，首先在Arcade mode中击败webslinger，接着完成Arcade mode，最后在选人画面中，将光标停在Cyclops上，按L1就可以选择Spider-Man。



PS2 KING'S FIELD IV

必须码

ECB71418 143483DC

主人公状态值

经验值999999

CD8ABF8 144F25CC

所持金999999

1CD8ABF4 144F25CC

HP最大值999

4CD8AB00 1456E404

HP现在值999

4CD8AA5C 1456E404

MP最大值999

4CD8AB04 1456E404

MP现在值999

4CD8AA60 1456E404

体力最大&现在值999

4CD8ABD0 1456E404

4CD8AA54 1456E404

魔力最大&现在值999

4CD8ABD4 1456E404

4CD8AA58 1456E404

POWER槽MAX

4CD8AA64 1456D41D

4CD8AF64 1456D41D

MAGIC槽MAX

4CD8AA68 1456D41D

4CD8AF68 1456D41D

DC 黄金国之门 第7卷

所持金最大值

DAA84C1E 000F423F

PS2 合金装备 索立德2(美版)

必须码

EC8783B4 14483424

最大RATION数（Plant）

3C89F352 1456E788

最大RATION数（Tanker）

3C89F102 1456E788

提升Grip级数到Level 2(Plant)

0C89EEE8 1436E788

4C89EEE8 1456E788

提升Grip级数到Level 2(Tanker)

0C89EEE2 1436E788

4C89EEE2 1456E788

提升Grip级数到Level 3(Plant)

0C89EEE81426E788

0C89EEE8 1436E7E4

4C89EEE8 1456E7E4

提升Grip级数到Level 3(Tanker)

0C89EEE21426E788

0C89EEE2 1436E7E4

4C89EEE2 1456E7E4

最多Pentazemin（Plant）

4C89F0FA 1456E7A6

PS 哈利·波特

主角HP不减

30082965 0080

主角无敌

3007C9F9 00E0

在飞行训练游戏中时间增加

（按选择键）

D0078D0E FFFE

30115196 0040

PS 勇者斗恶龙VII（英文版）

金钱无限

80011368 423F

8001136A 000F

银行里大量金钱

8001136C 967F

8001136E 0098

BAG内全道具、全装备

E2040004 00000001

80010424 0001

E2040004 00000000

80010426 0062

游戏速度高速化

D00967E0 FFE9

800967E0 0001

游戏时间为0

8001003C 0000

3001003E 0000

以下为主角能力

经验值极高

80010C98 FFFF

30010C9A 00FF

HP、MP最大值

80010CA4 03E7

80010CA6 3E7E

80010CA8 F3E7

各能力超强

B0030002 00000000

80010CAA FFFF

职业

B0070001 00000000

30010CBA 00FF

拥有全技能

B00D0002 00000000

80010D30 FFFF

PS 武士复仇（中文版）

选择所有关数

（选择STORY START后，按上下键选关）

80092524 0000

3009252A 000B

按SELECT后HERO全满

D0097A2A FFFF

80092674 0064

D0097A2A FFFF

80092698 0003

“金手指”的阅读顺序是从左到右，再从上到下，如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效。另外，请注意做好记录的备份。



真诚

近日同几个老朋友一起出去吃饭，谈起往事不禁感慨万千，但是能够如此亲近地畅所欲言，对已经长大成人的我们来说确实算是一种奢侈的享受了。为生计奔波的简对我说这些年来在各地奔波带给他最大的感受就是人情的淡漠，一种想同家人团聚，一种想同朋友畅谈的思绪时常萦绕在这个游子的脑海中。听他的一番话，我也仿佛见到了自己的影子，的确，这个世界上人与人之间最需要的就是真诚！

马上将迎来新的一年，自己的心中不再有去年“世纪之交”时的茫然，更多的情况下我会感到一种责任。把最新、最能感动读者的动漫内容收录在小小的“游戏动漫园”中就是我最大的心愿，这也许就是朋友之间的默契，朋友之间的真诚吧。

漫动作

佳片推荐

《樱大战 活动写真》确定上映时间
最新情报陆续公开，FANS不能错过

负责耗资5亿日元的剧场版《樱大战 活动写真》的动画制作，表现非常出色的Production I.G，近日连同SEGA方面的负责人确定了将于12月22日在日本各地放映这部动画佳作，重新谱写帝都花组的风姿！下面就对新公布的这部剧场版要素进行逐一介绍，各位FANS一定要留意了！

剧场版的故事其实与《樱大战3》有一些关系，故事描述大神一郎去了法国之后，帝都再次受到袭击，敌人便是新·降魔军团。由于大神队长不在，所以花组暂时由星组队长领导作战。不过此时雷尼和织姬的座机“艾森克莱特”突然相互攻击，并且帝剧内还传出了“花组解散说”的消息，到底事情如何发展呢？只有等待剧场版公映了。



身穿帝国华击团战斗服，操纵灵子甲胄的金发女性，她的真实身分就是原来雷尼和织姬所属“星组”的队长。在大神去巴黎留学期间，花组的最高领导人就是她，名叫莱切德·阿鲁泰尔（ラチェット·アルタイル），其他资料不详。

机体设定大公开

艾森克莱特

这是由神崎重工协力，德意志联邦共和国的诺伊盖尔（NEUE GEAR）公司开发的灵子甲胄。在《樱大战2》中，星组的织姬和雷尼都是搭乘艾森克莱特参加战斗的，而艾森克莱特在德语里的直译就是"铁裙子"的意思，但却有不同的含义。在《樱大战活动写真》剧场版中，艾森克莱特的地位可是相当重要的，出场参加战斗的时间绝对不亚于光武·改。





新要素，莱切德的专用机公布！

原星组队长，现任花组最高领导人的莱切德·阿鲁泰尔驾驶的灵子甲胄为紫色的改进型艾森克莱特，机体背部搭载着功率强大的灵子机关，外表闪烁着银色的光芒。武器是隐藏在机体腕部的短剑，具有贯穿降魔躯体的恐怖杀伤力。





剧场版中的莱切德专用机将发挥它强大的威力，机体的动作极为流畅舒展，运用最新动画CG技术的画面一定更加绚丽夺目。

无人驾驶型量产人型蒸气机亚富科崴鲁（ヤフキエル）登场！

这是由美国的道格拉斯·丝提沃德（DAOGALS·STWARD）公司自主开发的全自动人型蒸气战斗机。作为替换因为帝都花组在战斗中屡次失利的新型兵器，同时配备有专职技术顾问。



可以自由变化形态的翅膀就像锐利的刀刃一样，作为亚富科崴鲁进行攻击时的主力武器。优良的飞行能力代表着它的高机动性，难道这意味着灵子甲胄已经没有了存在的价值？

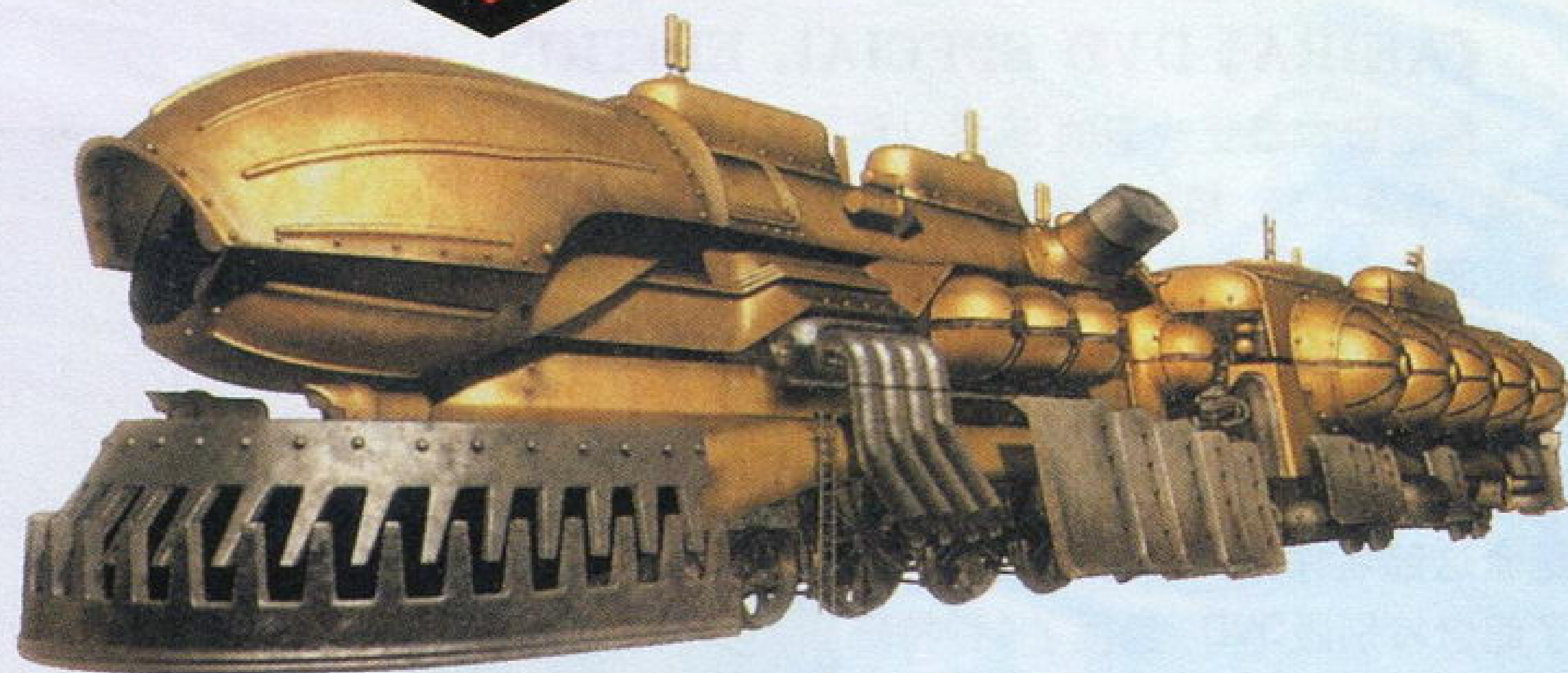


从格纳库中传送出来的艾森克莱特被装置在新型运输车当中。





→共有18个车轮的巨型运输车担负着搭载艾森克莱特的任务。



在东京银座地下形式的弹丸列车·轰雷号也将在剧场版中出现，使用了全新CG技术制作的轰雷号比起原来游戏中的造型更有魄力。

帝都花组的新任领队莱切德·阿鲁泰尔在剧场版中的生活照



←莱切德在观看戏剧，平常气质高雅的她能够展现出会心的笑容，就连一旁的由里也感到不可思议。



←莱切德的得意技是投掷飞镖，这也难怪她的专用艾森克莱特使用隐藏的短剑作为主力武器。



两处场景设定

浅草寺外的"仲间世通"是日本一条有名的老街，街两侧都是一些售卖具有民俗特色产品的店铺。





团子屋可是日本的特色建筑之一，吃美味的烤章鱼团子可是笔者的爱好之一啊！

新的剧情画面连锁放出！



《AKIRA》DVD SPECIAL EDITION

说起日本最受欢迎的SF系（科幻类）动画大师，相信非大友克洋莫属，而1988年由他监督制作的《AKIRA》更是风靡亚洲十几年，堪称经典中的经典。而后该片被引进到欧美地区之后，也广受欢迎。为了纪念这部名作，日本方面近日推出了纪念特别版DVD，包括了4种特殊的赠品。

1. 大友克洋重新监督制作的特殊包装盒。
2. 16页的动画制作过程全介绍机密读本。
3. 收录《AKIRA》世界观设定的浓缩版画集。
4. 2张DVD-ROM。一张是收录影片内容的，另一张则是电脑设定资料集，长达138分钟，



↑收录了当年耗资10亿日元制作的这部动画巨作的一切细节设定，FANS的珍藏啊！









动漫特工队

美好的浪漫传说终于划上了终止符

《LOVE HINA》爱与感动的最终回：一切恰似都从这里开始

在讲谈社的热门少年漫画杂志《周刊少年杂志》上连载了3年之久的超人气恋爱生活漫画《LOVE HINA》终于在FANS的赞誉声中缓缓拉下了帷幕。作为故事最终回的124话：一切恰似都从这里开始，讲述了历经"磨难"的故事男女主角浦岛景太郎和成濑川奈留最终一起步入了东京大学的校门，而在3年之后他们心中感到比进入东大更高兴的是找到了属于自己今生的幸福……



漫画作者赤松健先生为了达成两人最后结婚的圆满结局，特意在故事中导入了前来接替景太郎管理雏田庄的真技会马，她和景太郎刚来到雏田庄的时候一样，经历了许多的"不幸的惨剧"之后，她发现了一套美丽的婚纱，而这恰恰是一条爱的红线……



→在大家美好的祝福中，景太郎终于和成濑川奈留结婚了，就连TV版中才登场的奈留的妹妹也出现了！

《ANGEL HEART》（《天使的心》作者北条司寄语单行本发售）

被赞誉为日本"国民级漫画"的经典作品《城市猎人》想来国内喜爱动漫的读者都不会陌生吧，而它的续篇《天使的心》自从连载以来，便立即受到了读者狂热的欢迎。推出单行本自然是理所当然的事，为了使读者更了解这部作品，北条司先生特意在首发单行本的消息公布之后，在漫画杂志《周刊COMIC BUNCH》上发表了自己的观点，原文大意如下：



有赖各位的关照，《周刊COMIC BUNCH》得以顺利创刊，而最近我的作品《天使的心》也得到了意料之外的强烈反响，谢谢大家！

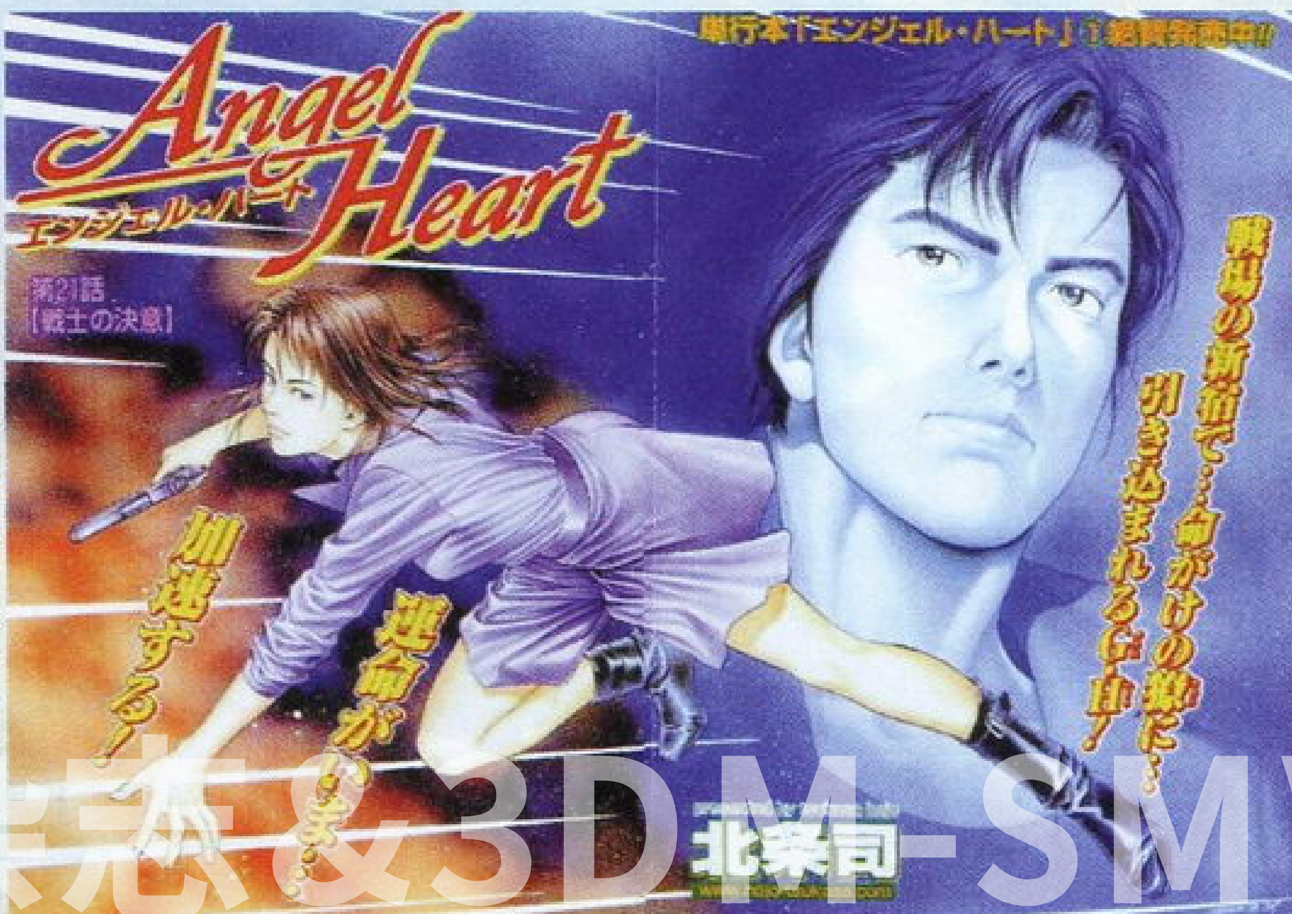
这一次创作《天使的心》，我最初的构想是希望画一个跟《城市猎人》截然不同的作品。起初的构想是以一个少女成长的故事为题材，在这方面不断地推敲，经过深思熟虑后的结果竟然让我不自觉地就联想到创作《城市猎人》时的世界观中去了，心想如果关系到獠的话，必定会更有趣。这一次的主角名叫玻璃心，她拥有阿香的记忆，但她却连自己是谁都不知道，而且还察觉不到为何自己的体内会有另一个人的感觉。这一切只因她年幼之时被调教成为一个冷血的杀手，除此之外，世间的一切，她都浑然不觉……





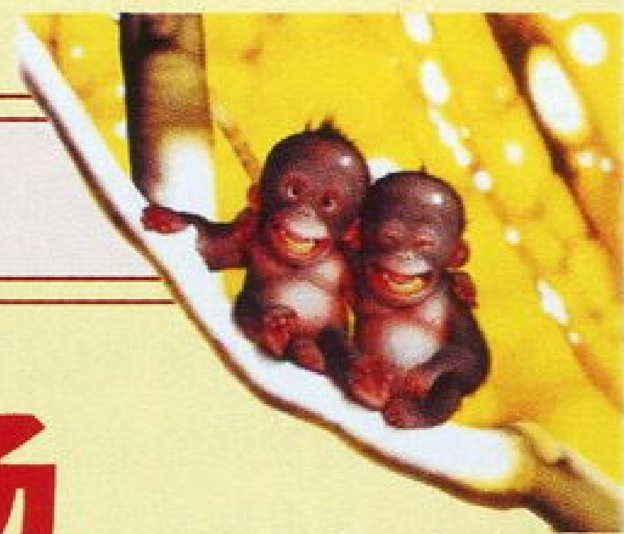
漫画故事的开端就是我刚才所说的少女成长的故事，主角玻璃心会用自己的感官一步一步地去探索这个陌生的世界，而她得到的感动会渐渐融化那颗冰冷的心，认清究竟自己是什么人。我作为一名漫画家，出道20年来，坦白地说这一次连载《天使的心》使我初次感到越画越充满激情，创作能够令大家满意的作品让我很愉快。画连载漫画当然是一件充满压力的工作，但是它使我更觉得是在做一件快乐的事。虽然我已经到了中年，但只要精力方面没有问题，再加上《周刊COMIC BUNCH》的销路不错的话，愈发使我不敢松懈。最后预祝单行本首发成功！谢谢！

PS：中文版《天使的心》第一卷已经由香港玉皇朝出版有限公司出版发行，首发3日之内全部售空。幸好玉皇朝的发行人员早有准备，在一个星期之内便再版了该书，但仍然呈现供不应求的情景，可见北条司在亚洲地区漫画读者心中的影响力，期待国内也会涌现出正规的漫画代理出版机构，为广大漫画爱好者提供优质的精神食粮。



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

无语中……



WTO会给中国的游戏主机市场带来新变化吗？

文：石上泉

11月10日，中国成功加入了WTO。这是中国的一件大事，也是世界的一件大事，它预示着中国将慢慢融入经济全球化的大潮流中。面对中国巨大的消费市场，作为娱乐产品的国外家用游戏主机面临着千载难逢的商机，任何一个游戏公司都不会轻易放过这个开辟市场的好机会。那么，入世后的中国游戏主机市场会有什么新的变化呢？我们不妨对当今最热门的三大主机索尼的PLASTATION 2（以下简称PS2）、微软的XBOX、任天堂的GAMEBOYADVANCE（以下简称GBA）、NITNENDO GAMECUBE（以下简称NGC）在中国未来的发展做一下预测。

一 索尼：

正在许多玩家对PS2何时进入中国猜测不定的时候，前段时间传出一则新闻：索尼专为台湾地区设计的PLAYSTATION 2主机即将于明年的1月24日正式与玩家见面，全省的许多小卖店也在积极准备中。这台型号为SCPH-30007R的PLAYSTATION 2主机除了可以玩高品质游戏，听CD音乐外，还可以用它来观看专门针对台湾地区设计的3区码DVD影碟。索尼将为PLAYSTATION 2提供一年的保修服务。

索尼进入台湾的目的是什么呢？索尼的PS2能够在中国大陆加入WTO后进军中国各地吗？我们不妨来分析一下。

索尼一直关注着中国市场，并且以其家电产品和PC类产品在中国打下了良好的基础。中国的家用电器市场的战争是非常激烈的，而索尼凭着自己的实力与明确的市场定位逐渐找到了自己的感觉。索尼的家用电器特别是高端电视、显示器，音响设备，随身听，摄像机，录放机……在中国有着良好的信誉和稳定上升的消费市场。经过索尼的长期努力，"SONY"这个品牌在中国人心中已经是品质的保证。至今为止，索尼在中国已经拥有了500家以百货商店为中心的销售代理店，并预计今后在全国主要城市开设包括专卖店在内的20家数字商店。索尼正努力在全国各地形成一个完善的销售流通网络，为将来进一步发展提供极有利的保证。如果索尼的PLAYSTATION 2正式进入中国大陆，那么这些销售点会成为销售中心辐射到全国各地，从而保证PS2有着良好的销售渠道。

索尼一直将PS2定位于高档家电。在索尼眼中，多媒体家用娱乐设备才是未来家用电器的发展方向。早在PS时期，索尼公司就曾经针对亚洲市场，发售过附带有VCD播放功能的PS游戏机。如今的PS2功能更加强大，除了能够玩游戏，上网，还可以播放DVD影碟和高质量CD音乐。以中国内地现在的整体消费水平，如果只为玩游戏而花上2000～3000元买一部主机，没有多少人会愿意的。但是以高品质游戏、DVD影碟机、CD音乐播放和网上游戏为号召的话，综合上述功能的PS2还是十分有竞争力的。现在中国大陆主流DVD播放机的售价在1000～3000元之间，相比之下PS2的售价与DVD影碟机差距不大，更何况PS2的价格还有很大的下调空间。有了良好的性价比，再加上"It's SONY"这块金字招牌，相信PS2仍然会吸引不少的游戏玩家和追求潮流的视听消费者购买。

中国拥有13亿人口，游戏玩家群体也日益壮大，从任天堂FC（红白机）时期就成长起来的中青年玩家占有不小的比例。如果其中有2%的人群愿意掏钱购买PS2的话，也会产生一个2600万的消费市场。"只要有特色，即使价格昂贵也会购买——中国已经出现了这样的消费层"索尼公司的川崎总裁这样认为。现在，PS2的全球销量已经突破了2000万台。在日本、欧美的游戏市场日趋饱和的情况下，如果能够抢在竞争对手之前顺利打开中国市场，索尼距离全球PS2销量5000万台的目标就更近了。也许正是看到了这点，索尼公司才会大胆地以台湾市场为试点，迈开向中国大陆游戏业进军的第一步。

以PS2在欧美、日本当前的售价来看，对中国用户的确算不上平易近人。面对任天堂咄咄逼人的NGC和微软气势如虹的XBOX，早发售一年的PS2在性能和价格上都没有明显的优势。因此，尽快降低PS2的售价就成了当务之急。尽管PS2已经数次向下降价，但是幅度并不大。不过，相信这个问题能够很快解决，原因有以下几点：

1、索尼将要在台湾地区发售PS2，而台湾有着强大的PC类产品生产能力，无论索尼与台湾厂商合作或者自己建立生产线都十分有利。将台湾作为PS2及配件的生产基地，这样不仅可以降低成本，满足台湾地区本地的PS2需求，而且也为PS2进入中国大陆市场作好准备。（编注：事实上PS2已经在大陆生产了。）

2、在中国大陆加入WTO后，索尼所希望的不仅仅是用PS2打开中国的消费市场，还希望利用中国的廉价劳动力和丰富的资源继续降低PS2的生产成本。如果中国销售的产品全部在当地生产，PS2的售价有望很快降下来（其实在前几年，索尼PS上的包括游戏手柄在内的许多配件就是在中国生产）。如果索尼能够将PS2主机的售价控制在2000元以内，相信打开中国市场只是时间问题。

中国需要建立起和国外一样健全规范的电子游戏软件流通市场。根据PC游戏软件市场近年来向着健康的方向发展以及国家对这方面越来越有力的改进，相信已经使索尼看到了希望。只要在中国销售游戏软件的预估能达到一定的程度，索尼一定会加入进来，并加速中国电子游戏软件流通市场的规范化。

值得庆幸的是，随着中国接受高等教育人数的增加，消费者素质的提高。加上政府与各大公司多年的宣传，人们的消费意识和版权认识有了显著改变。如果中国能够利用加入WTO这个良好机遇，加强管理，规范市场，相信很快就有一个能够与日本欧美相媲美的游戏软件消费市场。此外，一款PS2的游戏软件500～600元左右的售价的确很高，不适合中国国情，如果索尼能够将软件的售价定在100～300元左右，并运用PS时代的软件销售策略：定期以"回顾"的形式，将发售时间较早的优秀软件以50～100元的超低价推出，相信能够对主机普及和扩大软件收益起到较好的作用。

其实台湾地区的软件消费市场同样不够健全和规范，如果索尼有信心在台湾推出PS2，那么在不久的将来，索尼同样会在大陆地区做同样的事。

二 微软：

提起微软，人们的第一印象就是"有钱"。在这三大公司中，微软的实力是最雄厚的。对于中国这块大肥肉，比尔·盖兹早已有所企图，虽然1999年微软专门针对中国市场的"维纳斯"计划最终胎死腹中，但却显示出它对中国市场的野心和独到的见解。

早就对游戏业垂涎三尺的微软又是如何定位自己的"XBOX"呢？从发售前微软官方公布的主机详细资料不难看出，作为游戏主机，XBOX的构造是与PC构造最相似的一个。XBOX史无前例地在家用机上引入了硬盘和网卡作为发售配置，它是三大游戏主机中惟一自带10G硬盘的游戏主机。游戏软件的开发环境也都与电脑极其近似。XBOX拥有强大的性能，不仅让同等级的家用PC机远远不能达到

也凌驾于其他两台游戏主机之上。可以说，XBOX是一台专门针对游戏进行硬件优化的高端电脑。可以看出，为了在强大的索尼公司和任天堂公司的夹缝中求得生存，微软充分利用自己在IT界的优势，将XBOX定位于："游戏化的电脑"，并将网络游戏视为未来游戏发展的主流。虽然微软不想让XBOX的游戏等同于电脑游戏，但是比尔、盖兹还是希望能够利用微软在PC界的名气和XBOX强大的性能，让电脑玩家为核心的众多游戏玩家投入到XBOX的怀抱中来。

中国的台式PC市场发展良好，其增长速度之快让许多评论家都大跌眼镜。预计今年的台式PC销量达到750万台，与去年相比，增长率预计在20%左右。全国台式PC的总量达到3000万台以上（其中还不包括笔记本电脑的销售数量）。在中国家用台式PC电脑中，99%以上的用户都是使用WINDOWS操作系统，微软的名声在中国可以说是家誉户晓，这可以说是免费的广告。如果其中1/3的用户会对微软的XBOX感兴趣，那么也会有1000万左右的消费市场。此外，今年中国互联网注册用户达到1246.9万户，仅上半年就新增395.1万，全国网民也达到2650万。XBOX自带的网卡和硬盘，即使没有电脑的用户也可以利用XBOX在家里的电视里上网、玩游戏。所以微软的X－＝BOX对爱玩游戏网络用户也具有相当大的吸引力。

XBOX自带硬盘与网卡，因此售价无疑是三大主机中最高的一台，普通版XBOX售价为299美元（索尼PS2 35000型会随机送一款游戏软件；任天堂的NGC售价仅为199美元）。相比之下，没有附带DVD播放功能的XBOX的确贵了点。但如果是针对电脑玩家和上网用户而言，用299美元购买一台超强性能的主机还是很划算的，因为他们不像PS2用户和NGC用户那样再去掏钱购买硬盘和网卡。

在中国这样的消费市场上，家用电脑的价格在4000～6000元左右是消费者可以接受的价位。如果按照微软给XBOX的定价，再配上专用的键盘、鼠标等周边设备，XBOX俨然是一部专业电脑的架势，但是总体价格比市场主流电脑仍然要便宜许多，再加上XBOX操作十分简单方便，相信X－BOX还是能够让不少中国用户动心的。这样看来，也许X－BOX是微软的第二个"维纳斯"计划也不一定。（笑）

同SONY一样，只要中国的游戏软件消费市场的建设达到一定程度，微软也会立即向中国市场投放XBOX。

三 任天堂：

提到任天堂，大家心目中会想到它在N64时代坚持使用卡带作为游戏媒体的保守和坚持少数精锐游戏策略的顽固，但是其创意无限的游戏和至今游戏业龙头老大的地位却让任何人都不得不敬畏三分。

任天堂的32位便携式掌上游戏机GBA已于3月在日本开始发售。不逊于SFC的性能和丰富的游戏软件让它刚一发售便获得了极大的成功，在日本的每周销量有时甚至超过PS2，至今为止全球销量已经突破了1000万台。如果任天堂要进军大陆游戏市场，GBA可以说是最好的一个武器，其有利因素有这样4个：

1、价格便宜。600多元的售价是中国消费者可以接受的。

2、游戏丰富。GBA可以完全兼容GB和GBC的游戏，加上GBA加盟厂家众多，丰富的游戏也完全可以满足各类游戏玩家的选择。

3、本地生产。"中国是世界的大工厂。"在中国生产完全可以降低其成本，减少运输费用，甚至可以把中国作为GBA亚洲地区的生产基地。让GBA更加具有市场竞争力。

4、为NGC的销量奠定基础。一方面利用GBA的销售形成一个良好的销售网络，为NGC的发售铺路，同时利用GBA与NGC的联动功能吸引更多的NGC用户；另一方面可以用GBA作为探路石，了解中国市场是否适合NGC的发售。

任天堂的另一个"重型武器"NGC已经于9月14日在日本发售。虽然价格便宜，但是由于首发软件太少，所以销量并不理想，首三天只卖出了28～30万台左右，占首发出货量45万台的60～70%。任天堂准备将销售重心放在欧美市场，11月18日是美版NGC发售的日子，其首发软件有15款之多，其中不乏大作。相对于中国市场，花上一千多元买一台只能玩游戏的主机，相信没有多少消费者会愿意购买。另外，游戏软件价格昂贵等等诸多不确定的因素也让任天堂暂时不会考虑把中国市场作为NGC发售的重点。

但是，老谋深算的任天堂不会对中国市场无动于衷。松下公司与任天堂合作开发的可播放DVD的NGC——"Q"将于11月下旬在日本发售，虽然暂时号称不会向海外发售，但这是否可以理解为松下的这台多媒体NGC是为打开亚洲市场而作的准备呢？松下在大陆建立的众多销售网点是否也是任天堂与松下公司合作的考虑因素之一呢？这个问题相信不久之后就会真相大白。

任天堂是一个很稳健而且非常重视版权问题的公司。许多与任天堂有关的新闻都是版权纠纷案件（笑）。对于在中国游戏市场的开发，任天堂一定有他自己的打算，与以上两个公司一样，在适当的时候，任天堂一定会出手的。

综上所述，索尼的PS2是最有可能在第一时间抢滩中国市场的游戏主机；而微软的X－BOX会以电脑和网络消费者为主打开中国市场；任天堂则仍然采用"后发制人"这一招，先利用GBA开路，一旦时机成熟，价格便宜的NGC和松下的"Q"会立马杀到，满足核心玩家与多媒体玩家的不同需求。

随着中国加入WTO，游戏界的三大主机之战即将在中国展开，中国的游戏业拥有不可估量的明天。对于中国广大的游戏玩家来说，这正是我们盼望已久的。让我们高呼："让暴风雨来得更猛烈些吧！"（笑）

现象与本质

文／东海白玉京

《双界仪》——我个人记忆中SQUARE评价最低的PS大作游戏。发售于1998年5月18日的这款游戏是SQUARE颇为用心的作品，担任角色和场景设定的著名女插画师皇明月为此专程赴中国桂林等地考察风光地貌。完全原创的剧情加上在PS主机上十分难得的3D建模颇费了制作人员一番苦心，结果是销量仅十万左右而惨淡收场。

《真·三国无双》——该游戏的2代不但荣登《FAMI通》游戏殿堂还连续5周占据日本销售榜榜首；并有望最终突破80万成为KOEI有史以来最卖座的软件。该游戏的首作PS版《三国无双》是KOEI启用了数位原SQUARE员工后的克隆作品，转移平台后根据消费者需求大幅提升了游戏的声光效果，利用PS2的强大机能实现了大场景的转换，没有深奥复杂的剧情而着眼于单纯的爽快感是该作品商业成功的关键所在。

偶然的机会同时接触到了以上两款游戏，撇开厂商、时间、主机等差别我们能够从两者看到太多相同之处。针对着同样的消费层在游戏形态上也几乎完全一致——追求简单、爽快！（个人的感觉仅就游戏性而论《真·三国无双2》还不如《双界仪》）截然相反的是两者完全不同的命运：《双界仪》因为被广泛抨击为"恶质"成为SQUARE fans们绝口不提的心病，《真·三国无双2》销量的高歌猛进却使得多数人都不吝溢美之词。除了感叹时运以外我们也不难从中窥测到整个游戏业界正在悄悄发生着翻天覆地的变化……

成功的商品往往是以恰当的时机作为触发点，超前和落伍都可能会遭到唾弃。《双界仪》的失败显然是因为不合时宜……

《口袋妖怪》如果在今年推出会不会创造累计销售突破千万的辉煌呢？我怀疑。

《MGS》早在五年前发卖是否能像现在那样有口皆碑呢？我也不敢肯定。

生活节奏的加快使得越来越多的人需要的是那种能迅速掌握系统并获得乐趣的游戏；没有凝重的世界观、没有复杂的操作——这些都是目前游戏成功的关键所在；KOEI显然敏锐洞察了游戏市场消费层的改变才做出了相应的改变。不少人因为《决战》、《真·三国无双2》而认为KOEI沉沦堕落了，我认为这是把握市场契机所作出的明智选择。市场正不可逆转地向着索尼所期望营造的方向改变；偶尔娱乐和追逐潮流的Light User们越来越占据了市场的主流，世嘉和SQUARE的暂时困境就是因为在市场大转换中没有选择好自己扮演的角色所致。

《双界仪》的失败就是因为在1998年时游戏业尚处于以任天堂、世嘉为代表的传统消费层和以索尼为代表的大众化消费层这

两个市场定位交错混杂的迷离时期，《真·三国无双2》的成功则是新市场完全成熟后的完美体现。可以这么说：正是有了《双界仪》等无数失败者的累累白骨才堆砌了如今《真·三国无双2》等的辉煌！

曾经缔造了TV游戏市场并以救世主自命的任天堂也不得不接受现实。从去年以来的种种迹象我们都能看到任天堂的游戏风格正在发生重大的转变：用山内溥的话归纳就是——短、小、轻薄。《瓦里奥4》、《路易的鬼屋冒险》等近期大作的变化十分明显，宫本茂的最新作《PIKMIN》甚至以快适的上手性作为最大卖点！任天堂的意图是希望通过降低门槛来接纳吸引更多的Light User，于是乎Q版的GBA《火焰纹章 封印之剑》又引起了一些老玩家的诟骂指责…

从今年的现状来分析传统游戏正越来越受到冲击，《莎木2》、《皇家骑士团外传》、《黄金的太阳》等销量都不如人意，《FFX》、《马里奥》仅仅是凭借强大的品牌号召力维持江湖地位而已；与之相对的是诸如《鬼武者》、《鬼泣》、《真·三国无双2》等一批被资深玩家斥责为肤浅功利的游戏迅速崛起。随着市场的急速变化只有被多数玩家广泛接受的产品才能取得生存的权利，死守着固有理念最终将岁月无情的磨蚀。SNK倒了、DATA EAST垮了、连HUDSON也沉沦为他人的子会社；时代的车轮下满是后进者斑斑的血污。

记得我去取NGC的那一天，店铺中绝大多数的青年人都争相围在电视机前观看那个已经不算的PS2游戏《保镖》并交口称赞。莫名的孤独感浮上了心头：无形中的沟坎在我们一些老玩家乃至那些横跨任天堂和索尼两个时代的老牌厂商的心灵中萦绕不去！很多观念都急待我们去适应、去改变……

阳春白雪还是下里巴人，且留待历史评说。

RPG——老革命碰上新问题

文：乌龙

◆老革命

RPG作为一个拥有众多支持者的游戏类型，在家用机的地位无可取代。从古到今，长盛不衰。当《FFX》上市当周狂卖175万份（日本《FAMI通》数据），当《DQ IV》的PS复刻版在“《FAMI通》期待游戏榜”上轻松超过《MGS2》而排在第一，你就不能不承认RPG的威力。

游戏业之初走红的是动作游戏、射击游戏，之后“文字游戏”（包括RPG、SLG）大兴，街机的红火又造就了二维格斗游戏的异军突起，直到代表了高技术力的三维格斗游戏的出现，也引发了热潮，最近这几年还有各种创新的游戏类型比如音乐游戏什么的让人眼前一亮。

但是，热潮终归会变冷，以家用机的视点来看，除了RPG一直起到了中流砥柱的作用，倒是其他的游戏类型都有衰落的迹象。倒不是说其他的游戏类型都不行了，而是这些游戏类型除了名作或是创始作以外，其他的跟风作、模仿作已经很难支持下去，再也没有百花齐放的现象出现，因为人们的新鲜感已经不复存在。

但RPG不同，它似乎不受时间的影响，尽管人们是多么的喜新厌旧，它仍然红到了现在。一条已经被默认的理论是：“想在日本成功的主机，必须有好的RPG。”确实，FC、SFC、PS这三台日本的“国民机”都是以RPG取胜，其中的代表就是《DQ》和《FF》两大系列，而且它们的最新作也只出在“国民机”上。

《FF》系列和《DQ》系列是RPG中的“双璧”，之所以称它们为“璧”是因为只有这两个游戏的新作才能保证销量上百万甚至两百万、三百万……其他的RPG都不敢打这个包票。

◆50小时 VS. 5小时

我们都知道比起别的游戏类型，一款RPG的优点是游戏时间够长——当然，多人玩的游戏如格斗、足球等，也可以让人一玩就是几年都不厌——但“众乐乐”的游戏跟RPG比还是有本质区别的：

一个RPG游戏里充满了丰富的故事情节，可以让玩家全心投入；

RPG的主角有着丰满的人物形象，令玩家有代入感；

RPG里的经验值和升级等设计，可以让玩家获得巨大的满足感。

由此可见，在现代社会人与人之间的距离变长的情况下，RPG游戏实在是提供给一个人玩的最好的游戏类型。尤其是RPG的游戏时间动不动就是几十个小时，以同样的价格，买到的游戏能玩得比较久，这也是它吸引人的地方。

但是宝剑有双锋，优点也可以变缺点——最近的RPG怎么就这么少？PS时代的RPG阵容之庞大，即使对RPG没什么兴趣的玩家都可以说出一大堆作品的名字，例子就不用一一举了。到了PS2时代，从PS2的首发到现在已经过了一年半时间，能不能麻烦你给我介绍几个RPG？这个嘛，《FFX》……还有呢？……（苦想中）……

对了，PS2还是有不少大人气的RPG“将”要出，比如SCE的《荒野兵器 3》，比如ENIX的《星海传说3》，比如KONAMI的《幻想水浒传3》（都是“3”！），再比如NAMCO的《异度传说》……当然了，都是佳作，但这些游戏的开发时间未免过长了一点（最典型的算是《星海传说3》了，在1999年PS2初发表的时候就说要在PS2上开发，直到2001年才有图片公开，而发售时间仍然是未定！）。相比之下，《鬼武者》在PS2发售一年内就面市了，狂卖100万份，紧接着《鬼武者2》又要登场了，实在是神速。

因此我们不得不承认，在同样要求高素质的前提下，可以玩5个小时的游戏（比如《鬼武者》之类的动作AVG）和可以玩50个小时的游戏（比如大多数RPG），开发的时间和成本绝对不一样 所以现在的游戏是越做越短了。其实不奇怪——开发了4年才开发出来的《DQ7》虽然在日本卖了400万份，但问题是这里面到底投入了多少人力物力？这个“投入产出比”能否让ENIX自己满意？换了CAPCOM，这4年已经搞出了N部《生化危机》，加上各种“剪辑版”、“振动版”、“完全版”，绝对是大丰收——估计ENIX自己也觉得“四年磨一剑”不值，所以非要在PS的末期急不可耐地推出利用《DQ VII》的引擎复刻的《DQ IV》再捞一笔不可。

◆流行的走势

好莱坞的电影大片风靡全球不是没有原因的，抱着轻松的心情看两个小时的电影，情节紧凑，高潮迭起，既享受了漂亮画面和动听音乐的刺激，又很好地逃避了现实生活。这就是现代人所欣赏的最自在的娱乐方式。所谓的“快餐文化”，就是吃完就扔——不求天长地久，只求曾经拥有。美国大片看上一遍，爽上两个小时也就够了，之后就等待新的“大片”，实在喜欢重看一遍也未尝不可。

近几年来各大游戏媒体鼓吹“游戏电影化”由来以久，游戏厂商中的领头羊当然是SQUARE，从它的名作《FF VII》开始，人们就看到了游戏电影化的曙光，甚至断言：这才是RPG的真正发展方向，象《DQ》那样纯RPG的RPG已经没前途了（直到《DQ VII》的销量出来才重重地扇了所有人一道耳光）。

平心而论，RPG是无法真正电影化的——你能想象长达50个小时的电影吗？《MGS》的成功倒是给出了新的答案。

如果一个游戏能在短短的时间里面抓住玩家的心，用各种精彩的画面、音乐、情节吸引玩家，让玩家沉醉其中，忘乎所以。甚至打通之后破口大骂：“怎么这么短？”但续集一出现还是赶着去买——那就已经很接近“电影化”的真谛了。太长的游戏，似乎已经不太适合这个快节奏的社会。

所以RPG已经不象以前那么热闹喧哗，取而代之的是一些有着丰富情节的动作游戏正在红红火火中——《生化危机》、《恐龙危机》、《鬼武者》（前三个都是CAPCOM的！）、《寂静岭》、《MGS》、《寄生前夜》、《保镖》、《真三国无双》、《ICO》……太多了。连一向以做长长的动作游戏（如《大金刚》、《马里奥》）而出名的任天堂也做起了“Q版的《生化危机》”——《路易的鬼屋冒险》，其特点就是“5小时”！

◆新问题

RPG已经有“双璧”的存在，其他RPG再如何出色，都很难再出头了。

因为人们有惯性心理，喜欢选择熟悉亲切的东西。人们也不可能玩那么多RPG，毕竟RPG不是电影，50个小时太多了。除非《FF》和《DQ》中有一个退步了，被人们所抛弃了，才有可能出现一个新的RPG取代它，然而在可以预见的将来实在没什么可能发生这种事。一个人的一生，学习和工作是主，娱乐是辅。做为娱乐的一种，游戏还要受到其他各种丰富多采的娱乐方式的冲击。50个小时的娱乐，一两个还玩得起，多了就是奢侈。



本期只有一页……

今天翻看最近从网上发过来的画稿，发现很多素质很高的稿件，不过很可惜的是许多稿件的尺寸都太……小了，所以在这里向各位打算通过电邮投稿的朋友重申一下电子稿件的尺寸大小：精度300dpi；分辨率最好不要低于640X480，敬请注意。

右边是一位名叫"小壮"的友人寄来的画稿，这个、那个……就不多评价了，不过还是十分地谢谢你啦，小壮壮！

因地方不够，还有好多优秀稿件没有放上来，评语都没有什么地方放，深感遗憾……

最近好冷……

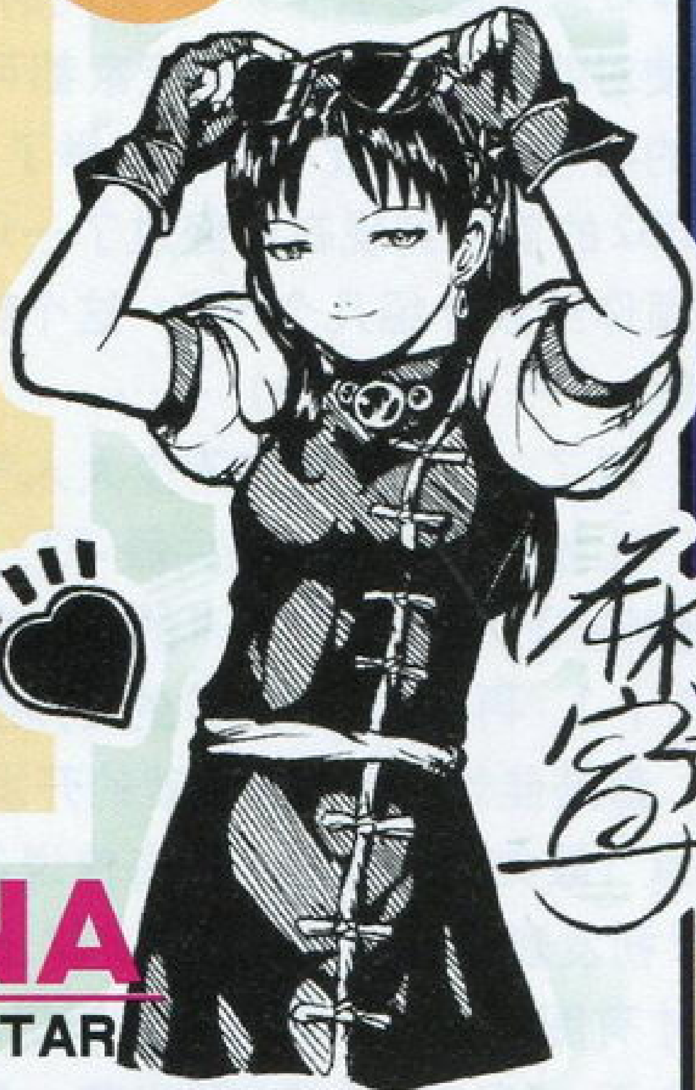




XENOGEARS

AKIRA X.Y.Z

NO.1



偶像ATHENA

北京 JO-JOESTAR

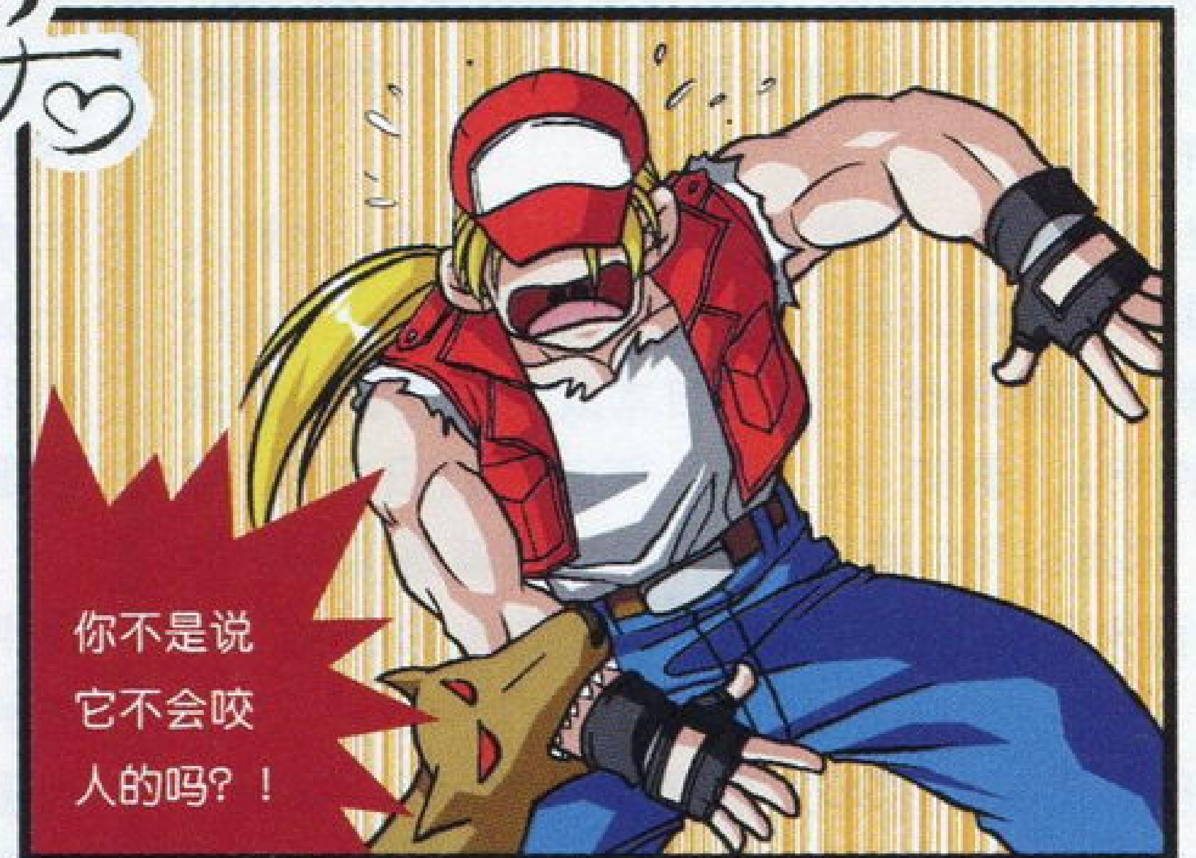
咬人的狗

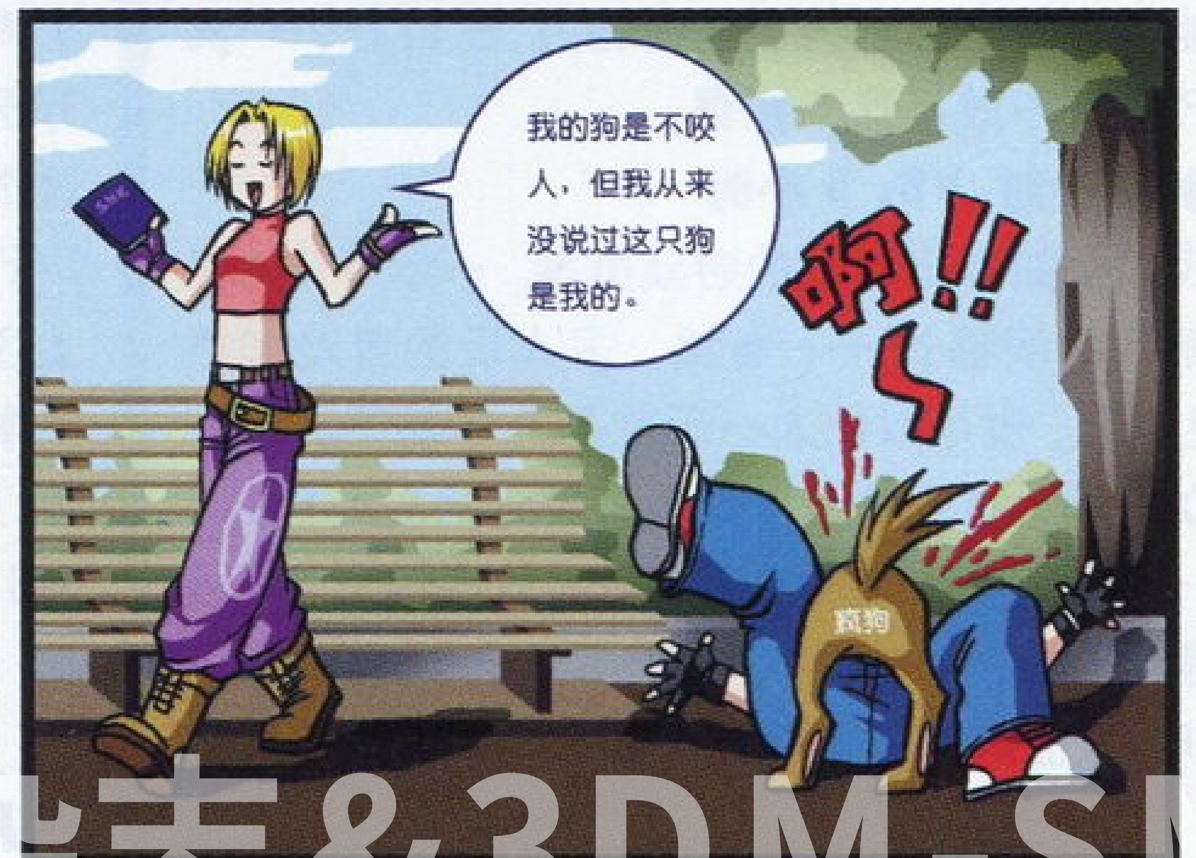
广东 陈杰

KOF爆笑四格











江山易改，本性……

武汉 陈姗姗

读编往来

新的一年，新的变化！

《游戏机实用技术》下期全面改版！！！
全新的风格、令人耳目一新的版式、更加贴心的调查表……
每月两次的大餐将会越来越美味可口！
新年第一期“油细鸡”菜单厨房直击！！！
岁末商战一触即发，各大厂商疯狂发动圣诞节攻势！
战地记者为你献上大量新作火线速报！

从《魂斗罗》到《MGS2》——中国玩家心中的传奇：KONAMI红透业界的传奇报道！

PS最后最强的ACT大作《洛克人X6》攻略
新概念音乐射击游戏《REZ》同时登陆DC、PS2
SNK不死！《KOF2001》大跟踪
21世纪初究极大作——《MGS2》故事攻略第二篇



比尔·盖茨能否笑到最后？XBOX试玩报告心得

新年开始，新的活动！2002年1月A到3月B，连续6期，期期有大奖，期期送美味……
“玩家的贴心奖”抽奖活动将于2002年1月A开始，每期都有大奖一名，奖品设置绝对贴心！

新的一年开始了，好想有一台新主机……
想玩PS2的游戏想得发疯，可是袋中又缺银子，于是好想中奖得一部……
终于，中了一部PS2！却因为没钱买配件和游戏，还是玩不成……
（有买配件和游戏的那些钱，我早就买GBA来过瘾了！）
曾经也是穷学生的我们，要为自己的朋友设想得周到一些……
从变压器到正版游戏都要为中奖者配齐，保证拿到奖品就可以玩，绝对不用再多花一分钱！
为了照顾不同玩家的爱好，众小编根据自己的心中最爱，提出各自的推荐游戏，中奖者可以在这些推荐中选择一款，绝对能玩到自己喜欢的游戏类型。
朋友的关心就体现在这里吧……
每期除了配置齐备的大奖，我们还准备了一批小奖品，希望能有更多参与的读者分享到这次活动的快乐。

本活动从下期开始，敬请各位玩家关注。

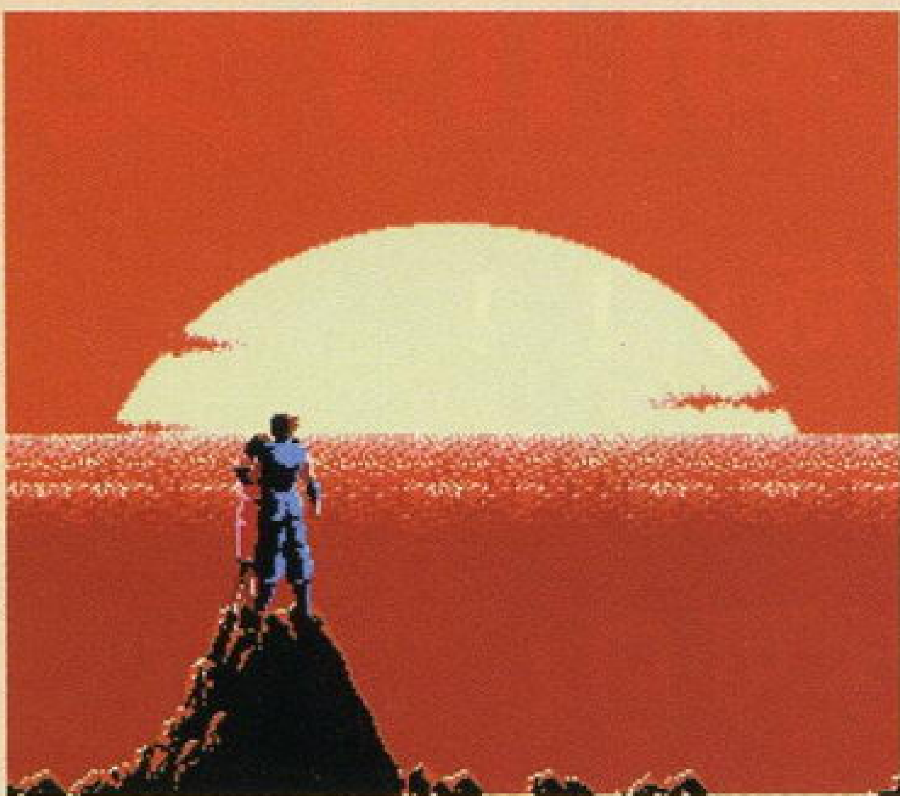
有一位读者在信封上写道：如果一个月内仍无反应，我就剖腹自杀，并留下遗书！此招果然有效！不过为防止再次发生类似的悲剧，我决定今后不再阅读此类信件——人固有一死，或重于泰山，或轻于鸿毛。当你临死时，你不用为你错过了GAME这个人世间最美好的事物而感到羞愧，这样的一生才有价值。

怪事天天有，这次特别多。一天我们收到一封信，SOUL不虞有诈，第一个拆开。只听到他大叫一声，原来信封里都是一些白色粉末。LIKY第一个叫出来："白粉！"SOUL面色顿缓。GOUKI白了他一眼，说："你完全搞不清楚当前的形势，肯定是炭X菌嘛！"此时传来一声闷响，原来是SOUL倒在了地上。阴险的SOUL苏醒之后的第一件事情就是到处找人看信，但无人上当。大家一致通过决议，把SOUL赶了出去。直到最后证实整个事件是一起恶作剧后，SOUL才被接了回来。从此SOUL性情大变，整日大叹世态炎凉、人心不古。众编听到这里往往也要陪出一些眼泪来，然后一致谴责肇事者。据称此案已移交公安机关审理。

这次收到黄旭朋友的来信，信中写道："这一次之所以要写信给你们，是因为我在填调查表时大脑突然短路，有几处填错了。本想寄回调查表的我只好放弃，转而写这封信了。"看到这里不禁对黄旭朋友这种认真负责的态度肃然起敬，在这种精神的鼓励之下，我以十倍的热情仔细阅读着读者的来信，结果一个上午只看了37封。老编大吼："工作效率！！！"

用一样的生命度过不一样的感觉

北京张冬：本人是一个拥有11年玩龄的玩家，但级别并不高，但我却很高兴我级别不高，因为我认为，任何一项游戏如果玩到了闭着眼睛都能玩的地步，就失去了它本身的意义了。本人不像众多玩家是从FC、MD、SS、PS、DC一步步来的。本人玩FC一直玩了近八年，然后突然跳到了PS上。由于这种原因，本人对这两种主机极有好感，特别是第一次看到FC时眼前一亮：这是什么东西？一上手就上瘾，导致下午连课都没上，就这样开始了我的游戏生涯。在这八年FC生活中我目睹了无数经典之作，在我看来FC上最具难度和挑战性的游戏是《忍者龙剑传Ⅱ》此游戏让你每过一关都有一种陶醉感。惟一的遗憾是本人这八年来从未通关，最多只打到第八关。如有人打穿请速告之，本人立刻去拜师求学。



老游戏迷对此游戏的感情，远胜《死或生》系列。

纱迦：来信很长，标题就是"用一样的生命度过不一样的感觉"。作者洋洋洒洒地写了大约4000字，正如他在信中所说，有不少的病句和不通的地方，但结合标题，我还是看出了他想要表达的意思。之所以要把这一段话特别登出来，是因为它提到了我非常欣赏的一个游戏：《忍者龙剑传Ⅱ暗黑的邪神剑》，英文名为《NINJA RYUKENDEN Ⅱ THE DARK SWORD OF CHAOS》。这是现在靠一个《死或生》吃饭的TECMO1990年的作品，也是同系列中水平最高的一作。刚好本人就打穿过这个游戏，不过暂无开馆授徒之意。

感情问题

福建林泽峰：记得有一次一个人说D·S玩游戏感情投入太多（哪一次不记得了，应该是有的），玩游戏（特别是恋爱育成游戏）哪里能不多投入一份感情呢？不投入的话还不如去跟电脑玩一些3选1的问题游戏，可是D·S却忍气吞声，如果换了是我……（为了不造成血腥事件，这里省略200字）我对D·S玩了那么多恋爱育成游戏十分羡慕，但对他的专一（详见3周年纪念中的《心路历程》）感到钦佩（喂，怎么D·S还不找个GF来场真正的恋爱，但别忘了工作！？），什么时候我也能玩到那么多就好了……

D·S回复：能够得到类似林读者这样的热心支持，我一定会加倍努力工作。我在玩游戏的时候确实投入了感情，写攻略的时候更是如此，因为只有这样才能让我感到玩游戏的乐趣。近来在创作中感到思绪烦乱的时候，总喜欢到编辑部外的葡萄藤凉亭下独自思考，这样才能够酝酿出让读者满意的文章。GF的问题还没有认真考虑过，D·S是一个喜欢漂泊的家伙，不甘心过早落入爱情的陷阱吧，哈哈……其实最近休息的时候已经计划好明年的出游计划，我与普通的旅行者有一个最大的不同是绝对不参加任何组团旅游，只有当自己一个人去体会自然美景时才是最真切的，工作时我也是保持着这种状态。

趣事一则

北京李辉：一日吾班一人狂奔至吾处指一MM曰："此女欲拜吾为GAME之师。"见吾正在玩《FF Ⅸ》，便云："都什么时候了，还玩《古墓丽影》？"（MM：！）五分钟后他看杂志时手指《合金装备》大叫："这个《合金装备》里的斯考尔画得真烂！"（MM：！？）吾笑，其怒曰："笑甚！有本事和我挑'生不如死2'！"MM："BYEBYE！"

游戏歌

改编：吾痛游戏

啦啦啦、啦啦啦，
我是GAME的小玩家，
新旧游戏我都包，
一边玩，一边叫，
今天的油细鸡真正好，
这么有用只卖88毛！

——请按《卖报歌》演唱

第二届编委资格申请开始！

自从本刊成立编委会以来，各地编委的热情工作对本刊的发展起到了积极的指导作用，使杂志内容更贴近读者需求。现在第二届编委资格的申请已经开始了，只要你热爱游戏且有志于推动《游戏机实用技术》的发展，那就赶快投递申请吧！

申请截止日期：2001年12月31日（以邮戳为准）

投递地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

请在信封上注明"编委申请"字样。

《游戏机实用技术》第一届编委会优秀编委

北京编委　翟　雷

广东编委　刘志凌

以上两名编委工作积极认真，除按期提交工作报告外，还主动积极地进行市场调查等活动，提出了多项改进建议，使本刊能更贴近读者。特此表扬。

对以上二名编委将发放优秀编委奖状，并赠送GBA一部。

重要通知

时光飞逝，一转眼就到了2001年的12月了。我们的杂志是从今年5月开始改为半月刊的，为了报答"油细鸡食客们"对我们改半月刊的支持，我们为今年内一直购买我们杂志的读者设置了一个抽奖活动。现在就是最后关头了！

各位读者只要把今年所有的半月刊中的调查表上的小图标收集齐并寄到杂志社来，就有机会获赠精美礼品。虽然不多，但却是我们对各位热情读者的一点心意。今年所有的半月刊是从2001年5月A（总第30期）到2001年12月B（总第45期），一共是16张。时间截止至2002年2月1日，以邮戳为准。地址依然是***兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社***，邮编**730000**。地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

之前有些性急的读者大概是没有仔细阅读抽奖说明，提前寄回了一些小图标。不过这些读者也不用担心，因为这些图标我们都已经按名字好好地分类保管着，你们只需要把剩下的图标点符号寄来就可以了。

刚刚加入我们读者大军的读者也不用灰心，因为明年我们会有更多更大的奖品在等着大家。

南京小桃：读者の信件但凡有价值就应该登，哪怕只有一句也好。一来可以节省篇幅；二来百家争鸣，丰富内容；三来可以使更多读者知道自己的热心没有石沉大海。如果你是读者，你也知道这种心情的。

纱迦：了解，收到！

内蒙古王心佳：请问你们有没有做过《格兰蒂亚Ⅱ》的攻略？你们好像没有做过哦，要不然就请回顾一下吧！

纱迦：我们早在2000年的10月号上就已经做过《格兰蒂亚Ⅱ》的攻略了。我们杂志的攻略一向以速度快、内容全而著称，如果你想寻找一些大作的攻略，可以找一下出刊时间和这个游戏发售时间很接近的那只"油细鸡"，多半不会让你失望的。

SAN ANTONIO SERAPH RETTERMONNS：我是一位你们的忠实读者，从看了贵刊第44期的《游戏的超级玩法》一文后，我和我周围的玩家都深有感触。回想我们十几年的游戏历程，我发现我们不是在玩游戏，而是在看游戏。我都是以爆机为目的，不会体会游戏中内涵的东西和秘密。这不是在玩游戏而是在糟蹋游戏。是你们救了我，让我看到了游戏的真正的玩法和价值。游戏不是快餐而是一杯茶，只有慢慢去品尝才会体会到其中的快乐。真的谢谢你们！希望你们能为我们玩家写出更好的东西，祝你们工作顺利！THANK YOU VERY MUCH！GOOD LUCK！

纱迦：各位玩家也不用妄自菲薄。我认为，玩游戏就是要获得乐趣。这篇文章的真正意义并不在于教你如何玩游戏，而是要教你动脑筋去获得更大的乐趣。

云南张霖琳：不知不觉贵刊已有3年历史了，各位小编应该很有成就感吧。至于那本《3周年纪念》，在下也于第一时间购入。不过不知为什么碟套上写22元，封壳上却打上了28元的标签呢？该不会是书店老板擅自加价吧……

纱迦：你猜得一点错没有。我们在杂志上已经强调过多次，碟带书22元整。所谓"奸商奸商，无奸不商"，大抵如此了。

新疆付彬：我已经寄去了两张调查表和一封信，可一封回信都没有得到……本来能在紧张的学习之余给自己心爱的杂志社写信已经很不容易了，却不能得到补偿，这样读者心里会很不舒服的，从而导致对杂志的热情会降温。你们是否想过呢？这时我想到了周传雄的《出卖》："那么多年自作聪明付出了真心，却以为可以换到一个公平的回应……"

纱迦：我是编辑部所在地邮局的常客，每星期都要向国家贡献近百件邮件的邮费。你的心情我们完全能够理解，我们只能竭尽全力尽量使每一位读者都满意。在此呼吁大家多用Email，既方便又快捷，也可以提高我们的回信率。

广东胡少非：希望能在贵刊的"读编往来"栏目看到"广东胡少非"五个字。为什么这期的动漫园不见了？本人十分LIKE这个栏目。

纱迦：这期的动漫园也复出了，现在你满意了吧？告诉你，所有的读者来信和调查表，我们都有专人妥善保管，否则我们靠卖废品早就发了……

广西谭博能：我玩《索尼克大冒险2》都快心力交瘁而亡了。太难了！180枚纹章，我吐血；全A评价，我倒！纱迦大人一定不是人，是神。在此请受小人的膜拜，隐藏的查欧在哪里？第一关都市大逃亡我打了几十遍了。还有在那无重力的宇宙中找那3颗隐藏得极变态的宝石，还要得A评价，佩服佩服！请纱迦大神找点地方详细讲解一下心得，拜托了。

纱迦：最近我有一个口头禅，当我碰到一个很难的游戏，如《鬼泣》的那个DANTE MUST DIE模式，我就会说："这简直比收集180枚纹章还难！"



变形金刚大揭密！



现在你明白了吧？人人都佩服我打出180枚纹章，但在这一大堆纹章背后我付出的精力谁人知、谁人知！奉劝你不要再作无谓的努力了。

如果你天生有一股绝不低头的狠劲，我佩服你！还是略为点拨一下吧，要找隐藏查欧，就得先找那个纳寇斯族的台座，对着它使用太古的旋律，就可以找到查欧了。此乃找查欧的不二法门，100%正确。不过尽管如此，还是很难很难，比如激突高速公路那关，至今想起来仍是心有余悸。

上海王斯："您有什么话想对我们说"这个版块开创的好！我自认为写不出什么大作，只能在一块豆腐干大小的地方写写自己的想法和感受，所以……算起来这是我写给你们的第三份调查表，真是难以启齿，虽然买了近20期杂志。你们不会怪我吧（流汗），其实我一直都很关注你们，注意你们的每一点变化。我很想与你们分享我的感受，但有时提起笔来在意见栏里竟无从下笔。这又让我要提起这个版块的好处。有可能的话，保存下去！

纱迦："读编往来"和调查表的一系列改革，就是要让更多的读者有发言的机会，这样才能真正地做到读编往来。今后还要让更多的读者畅所欲言。古训："防民之口，甚于防川。"

◇某读者评一位美女：也就个二流NGPC水平。

◇游戏格言：只有没玩的，没有会玩的。 ——海南朱洁皓

◇（收不到回信时）世界就好像没有位置可以容纳我，使我迷失了方向。我不知道这样的世界何时是一个尽头。在我不知如何是好的时候，东方的一位朋友给我力量去改造这个世界的历史。我不相信这是一个悲惨的日子，浓黑的烟雾包住整个世界，而我也变得更加沉默了…… ——广州俞国贤

一道逻辑题

一位名叫HATASONDES的读者来信给我们出了一道逻辑题，很有意思，特此登出，考考大家。

纱迦、邪魔天使、D·S、慕容非四人的血型属于ABO系统（就是只有A、B、AB、O四种血型），且各不相同。一日四人一起出去游玩（江南四大才子？），邪魔天使不幸被汽车撞了一下（其实是故意安排的），导致大出血。现决定由纱迦、D·S、慕容非三人给邪魔天使输血，为了确定血型，现取A型血清进行实验，结果纱迦、邪魔天使的红细胞发生凝集。而用B型血清进行实验，结果是D·S和邪魔天使的红细胞发生凝集。最后只有慕容非才可以给邪魔天使输血。请问以上四人各是什么血型？

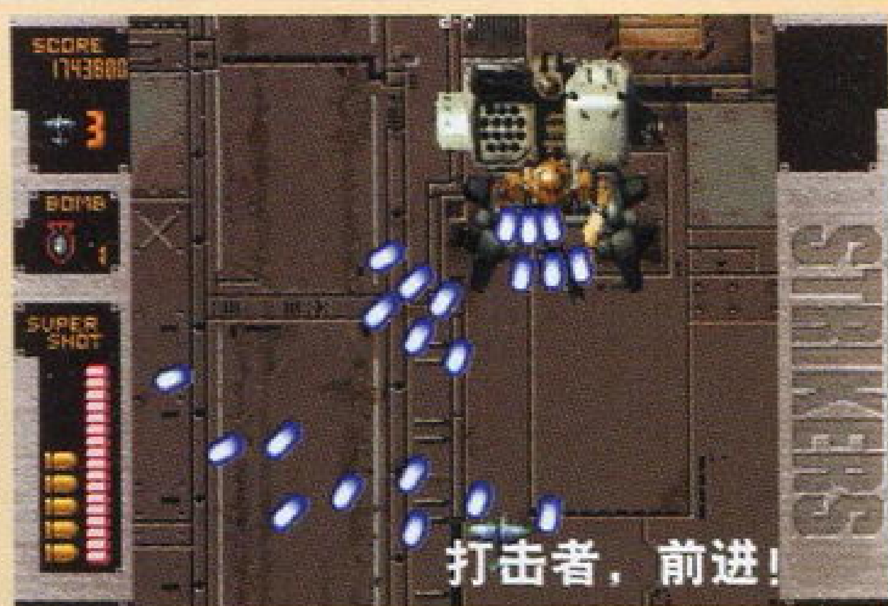
总第四十三期读者调查表抽奖名单

江苏	陶文	北京	赵天	上海	全磊杰
河南	史双	广东	郑尚乐	河北	刘国强
重庆	杨俊	江苏	王胤	广东	邓耀康
四川	刘科	浙江	蒋嘉伟	上海	王崴
上海	吴琪	大连	沙全	上海	曾勇
上海	谢兵海	江苏	程雅	北京	赵旭
广东	陈东俞	重庆	姚建	江苏	蔡力
广东	陈铮	黑龙江	唐昊	广州	方斌
青岛	邹英君	重庆	王恩雷	广西	梁邕
浙江	王晓东	浙江	王晓波	江苏	姜瑞琨

纱迦

这一次真是大丰收，读者们送给我一大堆礼物，看得其他小编无不羡慕。老朋友陈汝康送来了阿森纳队的队列和全家福，由于"兵工厂"和DC有过一段感情，所以就连不看足球的SOUL都羡慕不已。武汉的李丰给我送来了艾伦·卡洛特的礼物，而且用的是纱迦最近很喜欢的韩国变态兔信纸。不过说实话，我还不知道艾伦·卡洛特究竟是何方神圣，而当我看到李丰附上的十数个问题时，不禁又很头痛，要是Email就好了。

这几天还有一件高兴事儿，就是我可以尽情地玩彩京用NEOGEO基板推出的大作《打击者1945Plus》了。我的彩京神功即将练成，即将彩京全游戏制霸！不过没想到SNK2001年的绝唱《战国传承3》竟然这么……那个（要尊重死者），不要说和超经典的街机版《三国志》比，连《电精》都不如。看来SNK垮台的确是无法避免的。



打击者，前进！

痛并快乐着



◆2001年即将同我挥手告别，现在细细回想一下，这一年来自己的收获还是不少的，得到了更多读者的支持让D·S很振奋。但是最痛苦的就是牺牲了太多的自由时间与空间，没能够好好享受生活的快乐以及旅行的乐趣让自己感到很疲惫，这也许就像镜子的两面，在镜中看到的并不是真实的自我……

◆编辑部中大伙工作的热情同外面寒风凛冽的景象截然不同，许多新的想法和优秀的文章会在明年同大家见面，一定要继续支持我们啊！

◆今年底的游戏软件发售阵容中好像少了顶级的RPG助阵，难免失色不少，但从长远角度来看，开发周期延长应该会提高游戏的品质吧，喜欢RPG的玩家看来在这个冬季只能痛并快乐着了……

SOUL



★稍稍清算一下今年末明年初自己最关注的作品：

《MGS2》、《洛克人X6》、《星之海洋3》（3月）、《王国之心》（冬）、《FFXI》、《VF4》（1月31日）、《鬼武者2》（3月7日）、《biohazard》（3月22日）、《铁拳4》（？月）、《FFX国际版》（？？）……《星之海洋3》什么时候才会有新情报公布呢，真让人期待。

★《MGS2》美版终于问世了，真是百感交集……小岛秀夫果然没有让人失望，从各方面来看，《MGS2》都能算得上是游戏史上的伟大作品，尤其是他的宣传手段，绝对可以写进游戏教科书。不过目前由于时间关系还未能彻底欣赏，所以这里就不作太多的评价。

★近日收到家里的电话才知道自己的生日到了……

ACE飞行员



● 好长时间没有写寄语了，主要是因为这一段时间没有什么令我感到特别兴奋的事情发生，没有心声当然就不想说些什么。这次可不一样了，最近我终于完成了一个宿愿，将"《ACE COMBAT》系列"的背景音乐搜集完毕，真是人心大快啊！虽然《ACE COMBAT04》没有我预期的那样完美，但是游戏的音乐确实让我非常感动，恢宏、壮丽、凝重……从游戏中我感受到了这么多丰富的情感，"It's Changing Everything Again"的旋律在我脑海中久久回荡着。

●在F1车坛上终于出现了一颗新星——蒙托亚。近几年来F1车坛显得非常乏味，只是法拉利和麦克拉伦两强相争，缺乏悬念，而世界头号车手舒马赫的地位也无人可以撼动，这样的比赛是每一位赛车迷都不想看到的。有了车坛小天才蒙托亚的加入，2002年之后的F1格局将拥有更多的变数。关注F1，关注蒙托亚。

●做编辑有时也很痛苦，由于整天被游戏资讯包围着，很多大作入手之后都没有了神秘感，所以只有期待超大作了，真是一件很无奈的事情。

●突然想重温一下小岛秀夫的名作《Policenauts》，可惜现在已经找不到这款游戏了。

从Gouki到Solidus Gouki的进化

◆老马的告别赛……You are my HERO forever!



◆为了纪念《MGS2》的推出，决定在制作攻略的这几期暂时改名叫"Solidus Gouki"……不知道下一次的等待是从什么时候开始呢？

◆ Solidus Gouki,neither Gouki or Akuma,a well—balance masterpiece...

◆虽然《MGS2》自己已经等了好几年，不过看样子这个月并不可能让我完全静下心来完成《MGS2》的攻略……

◆还没有买到TXF第四季，不过自己似乎并不太在意……连第二季也还没有完成呢。

◆如何能够制作一份让玩到了《MGS2》的和没玩到《MGS2》的玩家都满意的攻略呢？头痛中……

◆不过可以肯定一点的是，这份攻略绝对是masterpiece，相信我。

LIKY



▲最近两天天气骤变，感觉像一夜之间到了南极，幸亏家人及时送来了御寒的衣物，要不我铁定被冻死了，想不到也有这么冷的时候啊！

▲马上就是年底的销售旺季了，12月份GBA上有一大堆好游戏要发售，《魔法假日》、《特鲁尼克2ADV》、《马里奥2》、《实况足球》……还有1月1号的《格斗之王EX》，唉！要放血了！更让人吐血的是，我现在还有好多游戏没有时间玩呢！重温的《机战A》还在第4话，《皇骑》还没有开始，《马里奥赛车》又让我不能自拔。唉！如果一天能有48个小时……



邪魔天使

◆天气越来越冷了，于是开始怀念夏天。当然，夏天的时候也会感叹还是冬天好。不过，如果想要快乐，还是应该看到冬天的好处并尽情的享受，不然每个季节都不会让人满意的。

◆刚买了衣服，就又大大地降温，于是，新衣买后只穿了两天……

◆那英的新专辑不错，喜欢！可是，身边没有太多同好。



◆冬天是收藏的季节吧！爱冬眠的熊会藏身树洞，松鼠也会收集大量过冬的食物，人们也懒得出门了。以前，在冬天的星期天我会准备很多零食，躲在被窝里看杂志，看小说，一天都不出门，那可很惬意啊！现在不行了，工作第一啊！

◆前些天和十年未见的堂弟重逢，一起出游，还在游戏上较量了一把，我因为工作的原因，日日受游戏熏陶，自然小胜了几把，现在有些后悔了——输一两把不是更有乐趣？我也太没肚量了，唉……

HY 长沙恒源游戏专卖

批发零售　质优价廉　邮购快捷　服务周到

本店前身"峰荣"店为湖南地区经营多年的老店，因故现已更名，我们将一如既往地以实在的价格，放心的质量，优质的服务答谢您多年来的支持和厚爱。

原装DC欧日（A）美版（原配置）	720/950/740	NGC主机（原配置）	2000
Psone　102/103型（原配置）	650/700	XBOX主机（原配置）	3000
Psone 4寸、5.6寸液晶显示屏	580/600	GBA（日本/香港）	530/560
Ps Ⅱ　30000型(原配置)	2500/2800(改机)	限定版(恶魔城、皇家骑士团)	650
Ps Ⅱ　35000型(原配置)	2800/3000(改机)	GB彩色/黑白　420/280	(带卡)
		PC键盘跳舞毯	50

各类配件、周边器材和软件因篇幅原因请另查询

长期厂价提供GBA 1:1仿原装卡、GB卡，并诚征各地经销商

黄金太阳	100	无限之旅	100	快打旋风	90
皇家骑士团	100	怪兽猎人	100	龙战士	100
机械人大战	100	坏玛丽	100	游戏王Ⅴ	100
街　霸Ⅱ	100	风之少年	100	洛克人	100
幻想水浒传	100	柯拉米赛车	100	拿破仑	100
寂静岭	120	GT赛车	100	奇奇怪界	100
恶魔城（中）	120	Z·O·E	120		

航空管制	100	恶魔城	90
小蜜蜂大冒险	100	GTA赛车	100
钻地小子	75	玛丽赛车	100
信长野望	110	马里奥	80
心跳回忆	125	足球经理	120
F14战机	120		
侏罗记公园	100		

★本店为街皇公司湖南总代理，为您提供PS/SS转换版和更换DC转换版（节目200余个），费用200元，一年保换，二手机买卖业务，提供维修服务。

注：GBA卡节目至10月底，以后陆续推出，GB卡品种太多，请查询。

★ 因广告时差和市场行情变化等原因，购买时请来电或写好回信名址贴足邮票的信函查询。

地　　址：长沙市解放东路34号　　邮　编：410001
电话/传真：(0731) 4143617　　联系人：禹翔、苏小姐
(0731) 2221823（晚）



鑫鑫电玩

游戏专卖店

电玩老字号

PS2　PS　DC　SS　SNK　GB　8位～128位主机及周边配件

对换机卡

(1)GB机、卡、对换，GB换卡20元起；
(2)任天堂卡、世嘉卡、对换10～20元起；
(3)PS换DC、SS换PS，想换就换，价格合理；
(4)PS、SS、DC……各类软件换新2元；
(5)本店可预定各种次世代游戏机、正版软件。

高价回收

(1)DC机、PS机、SS机，各种GB掌机；
(2)所有8位～128位游戏机及其卡带；
(3)外地玩友到本店贴换赠会员卡(价值200元)，
(4)本店回收均高于市场价回收!（来访请认准鑫鑫电玩门头）

PS2原装30000型机特价：3600元【送5张游戏、8M原装记忆卡DVD全区、游戏DVD兼容】
PS9002原装机特价：950元【送10张游戏、记忆卡(1M)、双手柄、会员卡】
PS7501原装机特价：850元【送10张游戏、记忆卡(1M)、双手柄、会员卡】
DC欧版特价750元、日版800元、美版850元【送原装手柄5，游戏上网盘、上网线、会员卡】

手掌GB机、卡大全

GBA主机特价：700元(送卡1盘)
GB彩机特价：400元　　GB薄机特价：260元
GB厚机特价：180元　　SNK机特价：350元
GBA原版卡品种齐全，GB卡品种丰富。
凡在本店购买GB卡、GBA卡，均可换卡。

维修各种游戏机，更换光头及保养

PS2、PS、DC、SS配件齐全，**最低价销售!** 可电购。
GBA、GBC、GB薄机、厚机配件齐全，**欢迎选购!**
会员在本店购买任何游戏软件，**玩够可换新(无划伤)。**
邮购各种游戏机及配件、品种多、价格低，当天发货，信誉第一。

欢迎各地玩友联系邮购

地址

[1] 青岛市市北区聊城路31号乙(总店)
电话：0532-2808708(垂询)
[2] 青岛市市北区丹东路华能商场一层(分店)
电话：13001667378

邮购请汇款到总店地址　联系人：阎向阳　邮编：266011
开户行：中国银行　帐号：022820010200024077　户名：阎向阳

游戏天国

专业批发邮购　本店宗旨：以优质服务　立金牌信誉　欢迎索取免费商品详细目录

PS2机30000型（原配置）2700元/邮费40元 PS2机35000型（原配置）（含原版GT3赛车）2930元/邮费40元 PS2解码器对应CD-ROM 288元（邮费免）/对应DVD-ROM 320元（邮费免）	PSONE机102型（主机+双手柄）688元/邮费25元 PSONE机101型（主机+双手柄）758元/邮费25元 PSONE机103型（主机+双手柄）698元/邮费25元 另赠送跳舞毯买1送1	DC美版机（原配置）--675元/邮费30元 DC日版机（原配置）--655元/邮费30元 DC欧版机（原配置）--638元/邮费30元	NGC（原装配置）1750元
GB（彩色）机普通版418元/邮费/15元 GB（彩色）机限定版468元/邮费/15元	GB（薄型黑白）机260元/邮费15元	彩色GBA机（32位机）国产580元 进口630元/邮费20元	GBA配件7件套86元邮费免

各种电玩周边、配件、维修材料、游戏攻略、电玩租框、电玩模型应有尽有

千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PSI、PSII、DC、节目齐全。（金碟4元、蓝宝石碟5元。5张起邮，免邮费）。

精装黑碟、精装彩碟(台湾原产外观极为高档、使用寿命为普通光盘的10-20倍，极其耐用，原版品质，可校正激光头并延长光头使用寿命。

特别推荐　绝对物有所值，特价每张15元/免邮费

配件特色专区

北通追风小手柄25元/邮费5元	PS新型RPG手柄35元/邮费8元	PS彩壳28元邮费8元	DC振动手制25元/邮8元	PS塑料高灵敏吉他65元/邮费25元	PS木质豪华高灵敏吉他165元/邮费30元
最终幻想10项链、戒指、钥匙扣全套55元/邮费免	最终幻想烟灰缸、打火机、金属刀全套95元/邮费20元	PS手柄四分插（对应足球）60元/邮费15元	PS全新激光头205元/邮费10元 PS激光管8元/邮费免	FF7纪念表38元/邮费5元	最终幻想10皮带男表72元/邮费5元
GB系列金手指卡85元/邮费免	PS双振动格斗手制台75元/邮25元	GBA机充电池[送电源]55元/邮5元	PS1M精装集成块记忆卡32元/邮5元	PS豪华手制方向盘178元/邮30元	PS激光头齿轮[全套]15元/邮5元
最终幻想10全金属男女情侣表135元/邮费10元	PS标准手制4元/邮4元	PSONE原装振动手制68元/邮8元	PS1M普通组装记忆卡8元/邮2元	GBA精致宠物照明灯25元/邮费免	电玩人物高档水晶玻璃像框（32元/邮费8元）
PSONE液晶显示屏720元/邮费20元	GB全系列耳塞30元/邮费免	GBC充电器+电源30元邮费5元	PS透明记忆卡（4M）55元/邮5元	PS激光头润滑油5元/邮2元	GB烧明卡可反复录制千种GB游戏(32M)130元邮费免/拷贝机280元邮费免

GB.GBA卡品种约一百余种品种齐全专业批发[8元-500元]

洛克人（GBA卡）160元/邮费5元	黄金太阳（GBA卡）140元/邮费5元	恶魔城（GBA卡）90元/邮费5元	F-14战机（GBA卡）140元/邮费5元	
炸弹人（GBA卡）110元/邮费5元	伊登3D战机（GBA卡）170元/邮费5元	坏玛丽奥（GBA卡）155元/邮费5元	奇奇怪界170元/邮费5元	各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购　PS2 DVD游戏17元/张

本部维修技术精湛，各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询，本部对顾客主机进行免费维护，可对废旧光头进行修复。

最新维修免费项目：1.免费为顾客提供光碟机的日常维护、保养等多方面技术咨询服务。2.免费为顾客清洗、调校、保养光驱。3.免费为顾客更换手柄导电胶、清洗手柄触点。4.免费为顾客检查、维修手柄故障。5.免费为检查光碟机电源板。6.小故障一律免费。

电话：[023]63741569　联系人：李培根　手机[0]13983195987　邮购收款人：文政　手机：[0]13908378911
请顾客们汇款时务必留下电话以便联系，款到当日发货，发出商品全部检查质量，商品有质量问题可调换。
邮购地址：重庆市渝中区邹容路18号　邮编：400010　网址：http:\\tgyx.best.163.com

上海 普陀区立名游戏机经营部

GAME PLAYER

邮编：200333　地址：铜川路2016号　电话：021-52798344

详情请咨询

每月一动：旧彩色GB　贴换　GBA（新机）　仅299元
租赁专线：一卡在手，游戏天下　租赁卡仅50元　可玩全部的电玩
送货热线：凡满百元者均送货（限上海市区、除浦东）收费1元

跳水区域

NGC机　原装手振　原装碟2片　原装记忆卡+原装电源　2499元（仅2台）

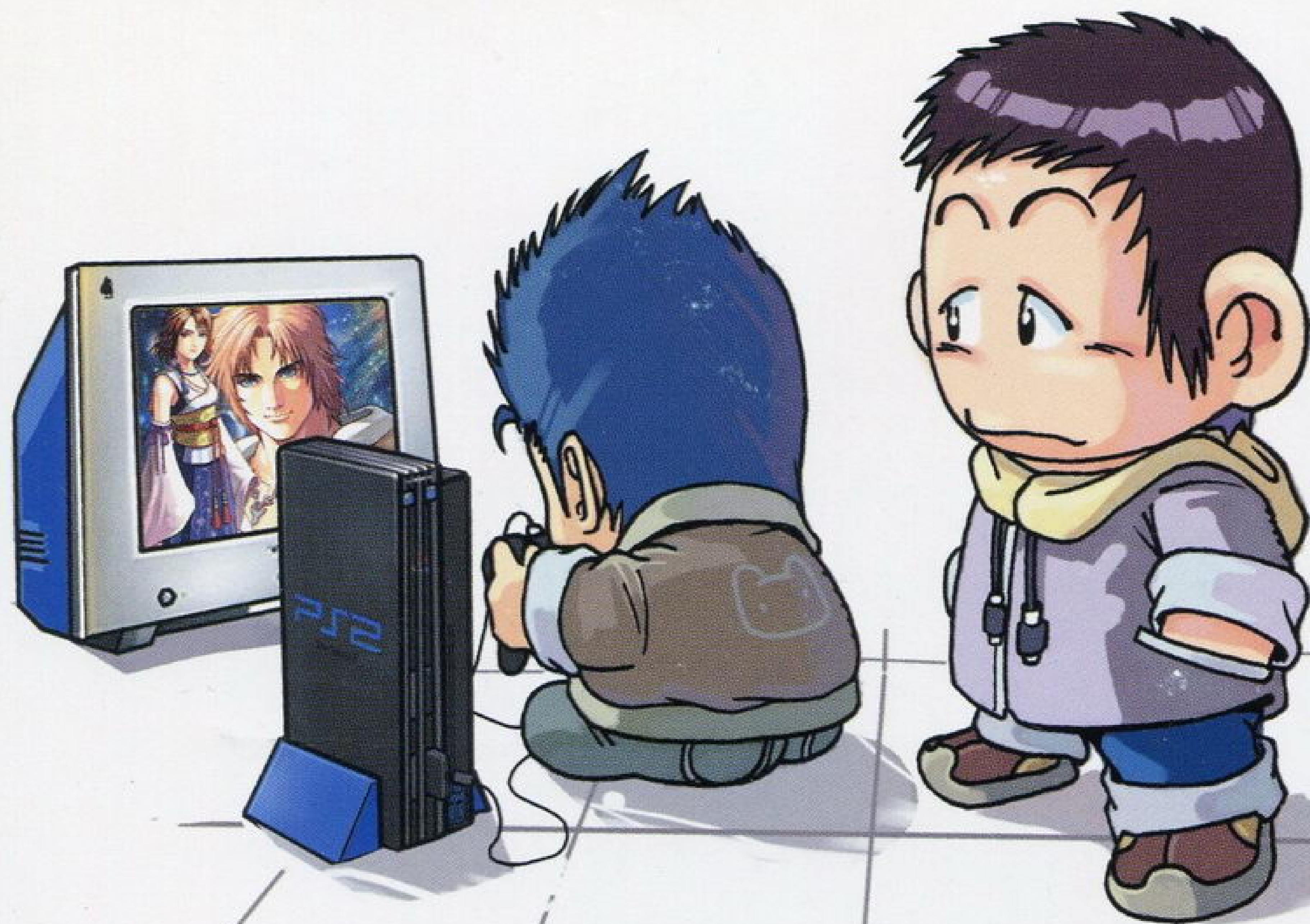
PS二手原版碟		98足球	80元
大盗武兵卫	80元	青龙骑士	80元
生化危机Ⅰ	150元	建设游乐场	80元
98LIVE	80元	**全新原版碟**	
斗魂烈传Ⅱ	80元	R4赛车	199元
刀魂	80元	放浪冒险传	199元
棒球98决定版	80元	双界仪	250元

DC VCD解码卡（带遥控）	99元/套	DC GT赛车	99元
DC 鼠标 带碟	59元/套	DC 街霸Ⅲ	350元
DC 风扇	30元/套	DC 枪手赛车	125元
DC 转PC记忆卡 金手指二合一	99元/套	DC 足球联盟2000	99元
DC 格兰帝亚	450元	DC 波斯王子	25元
DC 足球特大号	420元	DC 漫画英雄对CAPCOM Ⅱ	125元
DC 疯狂TAXI Ⅱ	420元	DC 首都高赛车	99元
DC 韦洛尼卡（普通版）	299元	**以上均为全新DC原版碟**	

主营

所有游戏机主机、配件、软件

修理、保养各类主机，附销游戏周边产品。

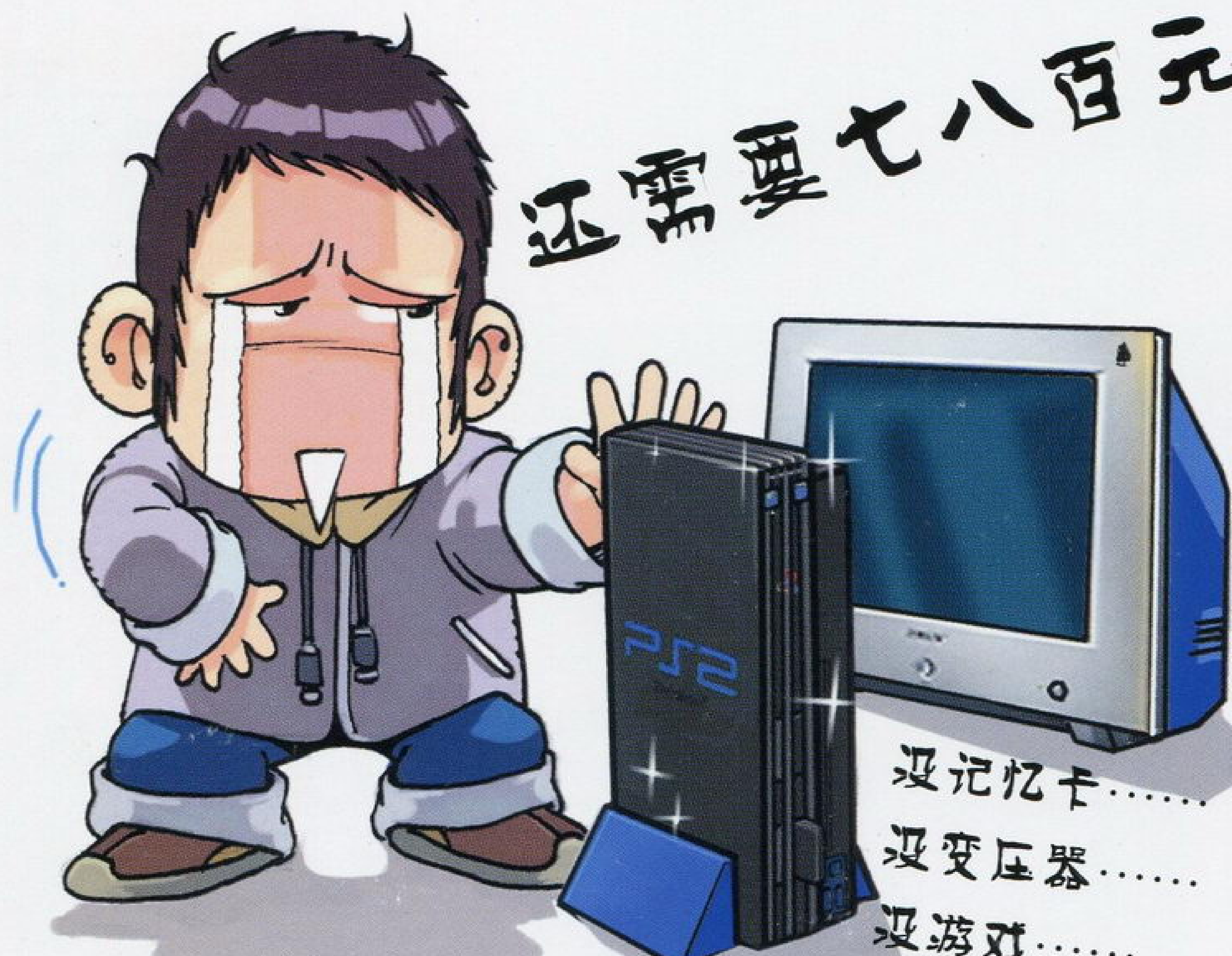


谁不想玩新主机！
只是囊中羞涩……



天上竟然掉馅儿饼！
我真的中奖了……

还需要七八百元……



拿到就玩
配置齐全



全是我的！

从2002年1月A开始连续 **6期！**

各小编向你 **推荐！**

玩家的 **贴心奖！**

本次抽奖活动细节请见本期“读编往来”

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.80元